2D格闘ゲーム新作『P4U』稼働記念特集!
平成24年3月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第13巻 第5号 通巻144号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
enterbrain
2012
May
No.144
定価
980yen
◎綾杉つばき見参!
「弾幕少女」
◎単行本化決定!
おにゃのこ三国志
「恋姫☆ようちえん」
新作
◎闘劇2012、ついに始動!
闘劇2012
◎大規模ロケテ開催決定!
ガンスリンガー ストラトス
◎参戦キャラ紹介最終章! その正体は……!?
UNDER NIGHT IN-BIRTH
◎変更点をいち早く頭にたたき込め!
鉄拳アンリミテッド
◎アーケード先行追加の
全新キャラを最速攻略!
AQUAPAZZA
◎新機体・新要素を見逃すな!!
機動戦士ガンダム
エクストリームバーサス
フルブースト
◎ACに凱旋した『XIII』の調整点を総チェック
THE KING OF FIGHTERS XIII
CLIMAX
◎稼働直前!
注目の新システムをバッチリ紹介
怒首領蜂 最大往生
『ペルソナ』旋風
日本列島席巻中!
攻略
◎新時代のセオリーを徹底検証!
戦国大戦～1570 魔王上洛す
◎歴史的名勝負が続々! 全国大会詳報!
SUPER STREET FIGHTER IV
ARCADE EDITION Ver.2012
◎今さら聞きづらいLoVのイロハ教えます!
LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～
◎新カード情報&バルサを徹底解析!!
WCCF IC 2010-2011
◎役立つこと間違い無しの
オススメTIPSを伝授!
ボーダーブレイク
エアバーストVer.2.7
◎これからはアーケードで
新感覚のダンスを楽しむ!
BEAT MAXIMUM
◎開発インタビューで最新作を徹底解明!
『DanceEvolution ARCADE』
◎制作のキーマンQrispy Joybox氏インタビュー
『REFLEC BEAT limelight』
◎この春はBEMANI全機種連動でアツくなれ!
『jubeat copious』
◎『P4U』完全攻略ガイド!!
ペルソナ4
ジ・アルティメット イン
マヨナカアリーナ
特集
◎追加キャラクターも紹介!!
『P4U』システム解説
◎最新ゲームならではの悩みを解決!!
対戦セオリー解説
◎最新連続技もばっちり攻略!!
オールキャラクター攻略ガイド
◎わからん殺しをぶっとばせ!!
「強技」クラッシュガイド
◎中の人見参!!
『P4U』開発者インタビュー

No.144
2012 MAY

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)
©Index Corporation 1996, 2011 Produced by ATLUS

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

特集 全国各地に巻き起こる旋風! P4U徹底リサーチ!

恋姫☆ようちえん 出張版 by 幸宮チノ

曹孟徳(わたし)こそが
このようちえんのちょうてんにたつ!!!

攻略 最新タイトルの攻略&情報が盛りだくさん!

PRESENT 賞品

応募締切 2012年4月27日(金)当日消印有効

1. トイレッツ「うちわ」(セガ提供) 5名
2. 「BANDAI・キャラクタートイスタジアム」入園招待券(共同PR提供) 10名
3. 綾杉つばき先生直筆サイン色紙(編集部提供) 1名
4. CD「SEGA SYSTEM16 COMPLETE SOUNDTRACK VOL.3」(ウェーブマスター提供) 2名
5. Qrispy Joyboxサイン入りREFLEC BEAT limelight ORIGINAL SOUNDTRACK【通常盤】(コナミデジタルエンターテイメント提供) 2名
6. ニンテンドー3DS(編集部提供) 2名
7. 特製図書カード(編集部提供) 10名

4
5
※実際のCDジャケットにはサインが書かれています。

7
6

※月刊アルカディア電子版にはプレゼントの応募に必要なアンケートハガキが付きませんので、電子版をご購入された方は読者プレゼントに応募できません。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

P4U Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：稼働中
■システム名：NESICAxLive (TAITO Type X2)
■ネットワーク：NESYS

●特殊表記の見方：【　】内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、C→はキャンセルでのつなぎ、J→はジャンプキャンセルでのつなぎ、SC→はスーパーキャンセルでのつなぎ、ワンモア→はワンモアキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

全ての人の闘いを

全国のゲームセンターで好評稼働中の『P4U』を2号連続で大ボリューム攻略！　今回は前回の攻略のおさらいを兼ねたキャラクター攻略と、詳細なシステム解説を中心にお届けするぞ。新キャラクターの情報にも注目だ！

新キャラクター3人がペルソナバトルに参戦!

『ペルソナ3』のベルベットルームで強烈な存在感をアピールしたエリザベス、生徒会長を名乗る謎の少女・ラビリスとシャドウラビリスがプレイヤーキャラクターとして追加されることが判明。CPU戦をクリアーした人なら、ラビリスが巨大な斧を武器に戦う姿を目撃しているはず。もう一人の追加キャラクターであるエリザベスは、『ペルソナ3』でベルベットルームの住人として登場した経緯があるが、今回の彼女が操るペルソナは死神・タナトス。『ペルソナ3』をプレイした人なら、思わずにやりとするはず……?

※解禁日は諸事情により変更になる場合があります。

ラビリス

CV:竹達彩奈

ペルソナ:アリアドネ

テレビの中を探索する自称特別捜査隊の前に立ちふさがる、謎の少女。八十神高校の制服を着ており、八十神高校の生徒会長を名乗る。斧による攻撃は凄まじい威力を秘める。

3月22日解禁!

シャドウラビリス

CV:竹達彩奈

アステリオス

ラビリスの"もう一人の自分"。無意識下で抑圧された精神が、ラビリス本体から別離、暴走した怪物。自身の一部であるアステリオスの攻撃は超広範囲に及ぶ。

4月19日解禁!

エリザベス

CV:沢城みゆき

ペルソナ:タナトス

ある目的のためにベルベットルームを留守にしている途中、あることをきっかけにテレビの中の世界へ入る。HPをSPに返還したり、ほかキャラクターの大技を使いこなす。

4月5日解禁!

サポートする魂の大ボリューム攻略!

COLUM

『ペルソナ』とは?

RPGの『ペルソナ』シリーズは、心の力「ペルソナ」を使って、戦うことができる少年少女たちの物語を描いた作品で、本作のキャラクターたちが登場する『ペルソナ3』、『ペルソナ4』は、学校生活を送りながら、巨大な陰謀や、謎めいた事件に立ち向かって行く学生たちの物語である。『ペルソナ3』では、影時間と呼ばれる一部の人間だけが感知、活動できる時間を、特別課外活動部として探索し、街を脅かす異変を解決していく。『ペルソナ4』は、奇妙な連続殺人事件を、仲間たちとともに解決していく物語で、その最後には、サスペンスドラマ顔負けの展開が待ち受けている。また、両作品に共通して導入されている「コミュ」と呼ばれるシステムは、人と人との絆を深めることで、ペルソナを行使する能力が向上していくというもので、人生相談をするうちに中を深めたり、恋愛のような感情が芽生えたりと、プレイヤーの行動と選択次第でさまざまな青春模様を体験できる自由度の高いものとなっている。

人気キャラクターたちが"ガチ"のペルソナバトル!

バッドステータスにご用心!!

さまざまな効果のバッドステータスが存在しているのも『P4U』の特徴の一つ。ここではその効果を徹底的に解説していくぞ。

各種状態異常の特性を把握して焦らずに対処しよう

本作には全部で9種ものバッドステータスが存在している。その効果は非常にバラエティに富んでいる上、各バッドステータスを付与できるキャラクターもまちまちだ。中には戦況を一変させてしまうものも存在しているので、各バッドステータスの特徴や使ってくる相手を知り、その対処法を予め準備しておくことが重要になる。そこで、今回はバッドステータスを受けてしまったときの写真と、使えるキャラクターのアイコン付きでそれぞれについて解説していこう。対処の方法はキャラによって変わるが、効果を知ればおのずと対処も見えてくるはずだ。

毒

搭載キャラクター

毒状態になると一秒ごとにに体力が減少していく。毒のダメージでKOされることはないが、覚醒状態の防御力に関係なく体力が減少する点には注意しよう。相手に攻撃をヒットさせるか時間経過で状態が解除されるが、毒のダメージ量はそれほど多くない。

紫の点滅と泡のようなエフェクトが毒状態の目印。陽介の通常投げ、空中投げおよび、クマのアイテム（物体X）、Aパペックマがこの効果を持っているぞ。

感電

搭載キャラクター

感電状態になると左右への移動、ジャンプが封じられてしまう。しかし、クイックエスケープやミニジャンプは可能なほか、スキルによる移動も可能なので落ち着いて対処していこう。感電状態は一定時間経過、もしくは相手に攻撃をヒットさせれば解除できるぞ。

感電状態では黄色の点滅と雷エフェクトが発生する。完二のうざってぇ!をはじめとして、多くのキャラクターが持っているのでしっかりと対策しておこう。

氷結

搭載キャラクター

氷結効果のある攻撃をうけると長時間行動不能になってしまう。凍結時間はレバガチャで短縮が可能だが、解除の瞬間を狙われやすい非常に危険な状態だ。時にはあえて凍結を解除せずに、わざと追撃を受けてから立て直す選択肢も視野に入れていくことが重要だ。

キャラクターの周囲を氷で覆われているのが凍結状態。凍結効果は美鶴の攻撃に多いので、美鶴を相手にする場合は常に注意しつつ解除の有無を判断しよう。

激昂

搭載キャラクター

激昂状態は攻撃力が上昇する代わりにガードができなくなってしまう諸刃の剣。この状態は相手に攻撃をヒットさせても解除されず、常に一定時間効果が持続するのが特徴だ。相手の攻撃をクイックエスケープなどでさばけばピンチをチャンスに変えることができるぞ。

赤い点滅と湯気のようなエフェクトが激昂の目印。クマのフェイクマ、アイテム（マッスルドリンコ）、SBパペックマをくらったら注意したい。

混乱

搭載キャラクター

混乱効果のある攻撃を受けるとレバーの左右が逆になってしまう。上下は反転しないので現在自分が向いている方と逆側に居ると思って操作しよう。また、相手を攻撃すれば解除できるのでレバー操作の必要ない逆ギレアクションに頼るのもバレなければ効果的だ。

混乱中は黄色の点滅と星のエフェクトが発生する。かなり厳しい状態異常なので、陽介のテンタラフー、クマのアイテム（天城屋の桶）には常に注意しよう。

恐怖

搭載キャラクター

恐怖状態になっている間は相手の攻撃を受けてしまうと必ずフェイタルカウンターが発生するので、注意が必要だ。相手に攻撃を当てれば解除できるが、無理に立ち回るより攻撃されないように相手の接近を阻みながら立ち回る方が無難だろう。

白い点滅と顔のようなエフェクトが出ているときが恐怖状態。クマのBパペックマ、直斗の対S事案用特殊小銃・乙型のみで発生する分、効果は絶大だ。

魔封

搭載キャラクター

魔封状態ではペルソナを使用した各種行動が不能になる。スキルの多くをペルソナに依存しているキャラクターは特に注意しよう。相手に攻撃を当てれば解除できるが、各種バーストが使えなくなっているので逆に攻撃されて手痛いしっぺ返しを受けないよう注意だ。

魔封状態になると緑の点滅と「……」のフキダシが発生する。直斗の対S事案用特殊小銃・甲型のみが持つレアな状態異常だが、その分対処を怠らないように。

魅了

搭載キャラクター

魅了効果のある攻撃を受けると、一秒ごとに4%ずつSPゲージを吸収されてしまう。SPスキルや覚醒SPスキルが強力なキャラは切り札を封印されないように気をつけたい。相手を攻撃してなるべく早めに解除したいが、焦り過ぎて迎撃されないように注意しよう。

ピンクの点滅とハートのエフェクトが魅了の目印。美鶴のしゃがみCのみで発生する状態異常だが、美鶴のけん制は非常に強力なので地味にイヤらしいぞ。

ネガティブ

バックジャンプやバックダッシュなど相手から離れる行動を繰り返していると、警告の後にネガティブ状態へ突入してしまう。この状態では受けるダメージが大きく上がってしまうので、待ち気味に闘いたいときでも適度に前に出て警告されないように調整しよう。

赤い顔のようなエフェクトが発生している間はネガティブ状態のリスクを負っている。相手の攻撃を受けない自信があれば放っておくのも一つの手だ。

『P4U』掲示板　正確には氷結とネガティブはバッドステータスではない（バッドステータス回復効果があるクマの胡椒博士などで回復できない）が、ここにまとめて紹介しているぞ。

大ダメージを狙え！ カウンターを徹底解析！

フェイタルカウンターから大ダメージコンボ狙おう！

モラルなき逆ギレを断罪せよ！ ウィー・アー・モラリスト!!

フェイタルカウンターは特定の攻撃をカウンターヒットさせることで発生する特殊なカウンターで、これが発生した場合は以降のコンボ中に攻撃をヒットさせた際ののけぞりや受身不能時間が少しだけ常に延長された状態になる。フェイタルカウンターが発生する技は下に掲載した表の通りキャラによってまちまちだが、各キャラー一つは逆ギレアクションのスキに確定させられる程度の発生速度の技を持っているので、安易に逆ギレアクションに頼る相手に手痛い反撃をお見舞いして気軽にボタンを押したことを後悔させてやろう。中には小技暴れに対する暴れつぶしとして優秀なものや、遠距離で動こうとする相手に対して有効なものも存在するぞ。

フェイタルカウンターの効果は、その技を始動にしたコンボ中に限られる点を覚えておこう。

各キャラクターの代表的なフェイタルカウンター対応技

キャラクター	対応技	キャラクター	対応技
悠	しゃがみC B獅子奮迅／ Dジオ	クマ	しゃがみC 各種クマテレビ
陽介	しゃがみC	直斗	B二連牙／ SB二連牙 クリティカルシュート
千枝	立ちB ／立ちD最終段 C黒点撃／ D黒点撃	美鶴	各種立ちB ／足払い
雪子	立ちC 各種D攻撃	真田	立ちB 各種ブーメランフック 各種コークスクリュー
完二	各種C攻撃	アイギス	通常投げ／各種ラジカルキャノン 各種多連装噴進砲・パンドラ／C天軍の神槍
ラビリス	レベル5状態の斧攻撃	その他	ボコスカアタック最大ヒット～ Cか D派生／相手恐怖時の攻撃

相手のスキに決めろ！ 超ダメージコンボ!!

位置やゲージ状況、相手の状態にも左右されるが、条件がそろえば超ダメージも夢じゃない！ 逆ギレアクションは強力な防御手段だが、ガードや様子見に成功すればさらすスキも甚大だ。読まれたらどうなるかを対戦相手の心に刻み付けてやろう。

延長される受身不能時間を利用すれば、驚くような技のつなぎ方も可能だ。画像では陽介がB駆け上がりで浮かせた相手を変幻地走斬りで拾っているぞ。勿論ここからさらに追撃することも可能だ。さまざまなコンボの構成を練り上げて最大ダメージコンボを目指そう。

こちらは真田の立ちやられ限定ループコンボ。立ちやられのくらい判定が大きいキャラ限定だが、立ちB→ジャンプBだけで複数回ループすることが可能だ。補正と共に仰け反り時間も次第に短くなっていくのでいずれつながらなくなるが、こんな芸当も可能なのだ。

通常カウンター

通常時では完二が立ちBでカウンターを取った場合でもしゃがみBからのBバスタアタックはつながらず、Cつかめっ！～追加バスタアタックなどで渋々妥協せざるを得ない。折角のカウンターなのに完二くん残念!!

フェイタルカウンター

ところが立ちCやジャンプCでフェイタルカウンターを発生させた場合はしゃがみC→しゃがみBⒸBバスタアタックと出せばご覧の通り。さらに追撃も可能でダメージはどんどん加速するぞ。やったね完二くん!!

投げ抜け不能のスローカウンターで体力を奪え！

クイックエスケープへの反撃手段として活用しよう

カウンターが発生する状態の相手に通常投げや空中投げを決めた場合、これらにもカウンターが適用される。投げでカウンターを発生させると投げ抜けが不能になると同時に攻撃後の受身不能時間が延長されたり吹き飛びが大きくなり、キャラクターによってはワンモアキャンセルを使用せずに追撃を決めることができるようになるのだ。スローカウンターは相手の小技暴れをつぶすように投げを仕掛ければ発生させやすいが、それ以上にクイックエスケープへの対抗手段としてうってつけ。クイックエスケープは出かかりと移動後に若干のスキがあるものの、長時間対打撃無敵になりつつ前進するので出されてしまった場合は硬直に反撃を入れることが難しい。しかし、投げであれば常に攻撃できる上に必ずスローカウンターを誘発させられるので様子見から比較的簡単にリスクを与えていくことができるのだ。立ちやられの相手に追撃が確定する真田などは特に狙い目だぞ。

空中投げからはワンモアキャンセルしても遺産解放兵器・パラディオンはつながらない。

しかし、空中投げにカウンターが乗ればこの通り！ 即死のリターン、壮絶なり!!

ボコスカを最大ヒットさせて追撃を決めよう

ボコスカアタックから一連の流れを覚えよう

中段攻撃のボコスカアタックは、ヒット時に派生できるボコスカラッシュを最大より1ヒット少ないところまで連打した後にボコスカフィニッシュへと派生することで、ボコスカフィニッシュにフェイタルカウンター効果を発生させることができる。ボコスカアタックはキャラによっては非常に見切りにくい上、攻撃直前についているアーマーで中途半端な暴れを強引につぶしつつ攻撃することができる優秀な崩しの手段だが、ガードされた場合は反撃が確定してしまう。どうせリスクを負うことになるならば、常に最大のリターンが見込めるようにボコスカフィニッシュでフェイタルカウンターを発生させられるように一連の流れを練習してモノにしよう。オススメの入力方法は下部の連続写真で詳しく解説するが、ボコスカアタックを出したらそのままAボタンとBボタンを同時に連打しつつヒットorガードを確認して、ヒットしていたらそのまま連打を続けながらタイミングよくCボタンorDボタンを押すというもの。ボコスカアタックから始動した場合は16ヒット目にボコスカフィニッシュを持ってくると覚えておこう。

ボコスカフィニッシュへの派生が遅れるとこのようにボコスカラッシュで終わってしまう。こうなるとダメージが低くなってしまうので非常に勿体無いぞ。意地でもボコスカフィニッシュにつなぐことをまずは心がけよう。

まずは当たりそうなポイントでボコスカアタックを狙ってみよう。ボコスカアタックを出したらそのままボタンを同時押しで連打し続けつつ、SPゲージがある場合はガードされていたらワンモアキャンセルでフォローだ。

ずっと連打していればボコスカアタックがヒット時は自動的にボコスカラッシュに移行してくれるので、そのままさらに連打を続けよう。連打中はヒット数よりも画面揺れで派生のタイミングを計る方が安定しやすい。

ボコスカアタックから始動していればヒット数が15になった時点でボコスカフィニッシュへ派生させる。連打を止めてからCorDボタンを押すと考えるより、連打しながらタイミングよくCorDボタンを押すと考えよう。

状況に応じて三種のバーストを使い分けよう

リバーサルバースト

相手を弾いて窮地を脱出

リバーサルバーストはやられ状態やガード中から出せるバーストで、大きく相手を弾き飛ばして体勢を立て直すことができる。攻撃判定が出るまでは無敵になるので重いコンボを入れられそうなときに使って被ダメージを抑えるように使おう。攻撃を受けてしまっても切り返すことができるため強力な防御手段だが、投げ技で掴まれた後やSPスキル、覚醒SPスキルを出された場合は使用することができないので注意しよう。

KOされる直前に受けた攻撃や、逆ギレアクションの硬直を狙った反撃に対して使用する場合は相手に読まれやすい。ジャンプキャンセルからガードされてしまうと反撃が確定してしまうぞ。

マックスバースト

SPゲージが上限まで増加

マックスバーストはほかの行動が取れるニュートラルな状態から出すことができるバーストだ。これをヒットさせると、SPゲージを上限まで一気に増加させることができる。覚醒中ならば150%までSPゲージが増加するので、強力なSPスキルや覚醒SPスキルを持つキャラは特にねらい目だ。また、マックスバーストは使用してもバーストゲージが三分の一残るのでラウンド序盤で使用して展開を有利に運ぶ運用も効果的だぞ。

序盤にマックスバーストを狙う際は、覚醒状態に追い込まれるまでにバーストゲージを回復させるように立ち回るのが理想。逆に一気に押し込まれて瞬殺されないように注意しよう。

ワンモアバースト

ダメ押しの追加ダメージを狙え

ワンモアバーストは通常攻撃やスキルをキャンセルして出せるバーストで、これをヒットさせると連続技補正が若干軽減されるほか、非常に長い受身不能時間の打ち上げで相手を高く浮かせるのでさまざまな技で追撃することが可能になるぞ。あと一押しで相手をKOできるが、その一押しに手が届かない場合などはこれを使ってKOまで駆け抜けてしまおう。一部のペルソナによる攻撃から発動することはできない点に気を付けよう。

ワンモアバーストは相手を一撃で沈めるような超火力のコンボを狙う際に使われることも多い。コンボにワンモアバーストを組み込む際は、リバーサルバーストでの切り返しに注意しよう。

ライバルに差を付けろ!!
覚えておきたい『P4U』テクニック集

ここでは対戦で役立つテクニックをいくつか紹介。マニアックな投げに関する攻防や特殊な入力テクニックなど、『P4U』ならではの駆け引きをここで学ぼう。常勝への道筋は間違い無くここにある！

みんな投げをくらいすぎクマ……。投げ抜けは遅めにボタンを入力するのがコツクマ！

本作は画面端やワンモアキャンセルを利用すれば、投げから追撃が入るケースが多い。これを簡単にくらっていては、本来ならば勝てる試合を逃すことも多くなる。基本的に投げは、つかまれてから15フレーム以内にCD同時押しを入力することで、投げを回避する投げ抜けが成立する。ある程度投げ抜け自体に猶予があるため、相手が投げにくると思った場合は、遅めにしゃがみガードを入力しながらCD同時押しを入力するクセをつけよう。遅めに入力すれば打撃と投げの二択を迫られそうなシーンでも、投げには投げ抜け、打撃には自動的にガードになる状況が多い。投げられそうなタイミングでは、とにかく「遅めに」CD同時押し。これを手グセにすることでプレイヤーの防御スキルは相当アップするはずだ。

実は遅めに投げ抜けのコマンドを入力すれば打撃も投げも回避が可能。投げと打撃の二択で崩す場合は別の方法を用いる必要がある。

空中投げも同様の手段で投げ抜けできる。こちらは後述の投げ抜け対策が難しいので、比較的リスクなく投げを回避できるはずだ。

同時押しの猶予は3フレームあるクマ！

ボタン同時押しのシステムが豊富にある本作。ボタンを押すタイミングがずれても、3フレームまでならば同時押しとして認識される。この同時押しの猶予を生かしたテクニックで最も役立つのが、BD同時押し→ずらしCで発動する、逆切れアクション仕込み投げ抜け。投げ抜けつぶしの打撃を防ぎつつ投げも抜けられる、複合効果が高いテクニックだ。

同時押しだけでなく、ボタンの先行入力も3フレーム効いている。『BLAZBLUE』シリーズとは違い、ボタンを押し続けなくても大丈夫だ。

振り向きを使ってガードを崩すクマ！

ガードを揺さぶる手段で使えるのが、ジャンプ中AC同時押しの空中振り向き。とくに⬈→➡で最速空中ダッシュした後にAC同時押しで振り向き、ジャンプ攻撃を出すと、高速でめくり攻撃を狙える。空中ダッシュ振り向き後の攻撃から追撃できるかはキャラによるが、連係のひとつに加えたいテクニックだ。また、⬈→AC同時押し→➡と入力すると、最速振り向き空中ダッシュが可能。空中ダッシュとは異なる軌道で動けるので、とっさにめくり攻撃を狙えるぞ。

空中ダッシュ振り向き攻撃に使用する技は、アイギスのジャンプCなど、ヒット時に追撃しやすい技がオススメ。操作を手になじませよう。

本誌ライターお気に入りムーブの最速空中ダッシュ振り向き攻撃。低い軌道でめくりを狙えるため、ガードを揺さぶる手段に加えて、投げ抜けつぶしとしての効果も高い。ジャンプ攻撃の打点が低めにヒットするため、しゃがんでいる相手にも当たりやすいのも利点。

便利なミニジャンプを使って投げ抜けをつぶすクマ！

単純に投げと打撃を使い分けるだけでは、左上で紹介した「遅め投げ抜け」をマスターしているプレイヤーのガードを崩すのは難しい。そこで、遅め投げ抜け対策に⬇＋AC同時押しのミニジャンプを活用しよう。投げと見せかけて相手の目の前でミニジャンプすると、投げ抜けを入力した相手の投げが空振りするはず。この投げ動作にミニジャンプからの攻撃でカウンターヒットを取り、連続技に移行できると理想的。このように地上戦では、投げとミニジャンプ攻撃で二択をかけるのが本作のセオリーなのだ。

投げと見せかけてミニジャンプ。投げの硬直はカウンターヒットするので、普段はつながらないミニジャンプ攻撃から連続技を狙える。

昇りジャンプCで投げ抜けつぶしを狙えるキャラも。昇りジャンプ中に攻撃を出したときに相手の立ち状態にヒットする攻撃がオススメ。

攻め込まれても起き上がり方法を使い分けてピンチ脱出クマ！

ボタンを押し続けて空中受け身を取ろうとしていると、ダウン時に起き上がるタイミングが早い跳ね受け身になる。跳ね受け身は起き上がるタイミングが早く体勢を立て直しやすいメリットはあるが、タイミングが一定なので起き攻めを仕掛けられやすいのが弱点。特に雪子などが使用する飛び道具を設置しての連係は、跳ね受け身、完全にダウンしてから起き上がる跳ね起き上がりを使い分けることで、被弾を防げるようなシーンも多い。起き上がり方法はワンパターンにせず、跳ね受け身、跳ね起き上がり、ダウン状態のままの3パターンを使い分けよう。

起き上がるタイミングに変化をつけると、跳ね受け身を意識して攻めを回避しやすくなるはず。場合によっては跳ね受け身を狙った相手の攻撃が空振りして、有利な状況になるシーンもあるだろう。

逆ギレアクションに対抗せよ!!

逆ギレアクションはボタンのみで出せる切り返し。入力が簡単なので切り返しについ頼ってしまいがちだが、動作の硬直はカウンターを受ける状態なので実は非常にリスキーな行動なのだ。とはいえ、これに対する反撃が安ければ相手は軽い気持ちでガンガンぶっ放してくるだろう。ここではそんな甘えた考えを後悔させるために、各キャラクターの逆ギレアクションへの対処法を解説するぞ。的確に反撃を決めて相手の体力を消し飛ばせ!

鳴上悠

乾坤一擲をガードしたら、クイックエスケープやダッシュで悠の背後に回り込んでから反撃しよう。そうすれば、スーパーキャンセルジオダインでフォローされても、逆側に発動するので安全に反撃技を狙えるのだ。

立ちA空振り後、暗転に合わせてクイックエスケープが間に合うぞ。

里中千枝

ハイパーカウンタは全体動作が21フレームと、スキが小さい当て身技。動作を見てからの反撃は難しいので、あえて当て身を取らせてからジャンプキャンセルでガードし、着地際を発生が早い攻撃で反撃するのが確実だ。

あからさまにインモラルな当て身には、ジャンプキャンセルで対処していこう。

花村陽介

陽介の逆ギレアクションは持続が31フレームと長く、苦無を回している間は無敵。苦無を回し終わってから反撃可能となるが、見てからの反撃は難しいので、苦無を回したのを見て、少し待ってから攻撃を出そう。

少し待ってからフェイタルカウンター対応攻撃で反撃していこう!

天城雪子

ディアは無敵ではなく、ガードポイントがある飛び道具。攻撃が当たるエフェクトが発生するため、ワンモアキャンセルすれば、その後の飛び道具をガードできる。割り込み警戒時は考慮に入れるべき対策手段だ。

ディア↓着地SPスキルは、スキの小さな攻撃ならガードが間に合う。

巽完二

完二のうざってぇ!は単なる打撃攻撃ではなく、発電中の完二に本体で触れてしまうと電気を通されて感電してしまう。この技に対してはペルソナで攻撃することで感電を防止して、技後のスキに反撃をたたき込もう。

完二の起き上がりなどは特に注意。強引な攻守の入れ替えを許すな!

白鐘直斗

直斗の逆ギレは当て身タイプ。攻撃発生まで時間がかかるため、飛び込みをとられてもガードが間に合う。また、硬直も長いため様子見も有効だ。追加入力をガードした場合、20F以上の大幅な有利時間が得られるぞ。

派生は2種類あり、飛び道具のカウンターショット改は遠距離戦で注意が必要。

クマ

クマの逆ギレアタックは、攻撃を受け止める当て身技。本作の当て身技は、投げに対しても発動するので、出してきそうなところを読んで攻撃の手を休め、当て身技の空振りを確認してから連続技をたたき込もう。

当て身を警戒してジャンプキャンセルすると、しゃがみBで対空迎撃されることも。

桐条美鶴

美鶴の逆ギレアクションはヒットorガードしてしまうと着地してからSPスキルを出せるため、着地する前に反撃を決めよう。着地前であれば美鶴側は何もできないので安全に反撃を決める事ができるぞ。

美鶴が落ちてくる前に攻撃。カウンター始動の連続技で大ダメージを狙え!

真田明彦

ダブルアッパーは初段の発生速度と空中ガード不能属性が厄介。また、真田にSPゲージが50%以上あればサンダーフィストでスキ消しが可能だ。この技に対しては横へのリーチが短い点を突き、射程の外から攻撃するといい。

2段目からの最速サンダーフィスト後は真田が有利なので注意だ。

アイギス

空中版が存在し、スーパーキャンセルも可能。ガードしてしまえば着地まで動けないため、ジャンプで追いながら降り際攻撃で反撃しよう。スーパーキャンセルされたとしても、ガードが間に合うぞ。

使用後はモードが変更されるため、オルギアゲージが少ないときに打たれることが多い。

安易な逆ギレ

出てこいクマ!

うちの斧さばき、見せたるで……!!

ラビリスの大きな特徴は、斧を振り回すことで上昇する「アックスレベル」の存在だ。SPゲージの上にある斧型のアイコンが、アックスレベルを表している。アックスレベルは1から5までの5段階あり、レベルが高いほど、斧を使った攻撃の威力やのけぞり時間などの性能が上昇する。対戦開始時は緑色のレベル3から開始し、斧を使った攻撃を出すことで上昇、相手からダメージを受けることで減少する。何もしていない場合、アックスレベルはレベル3になるように収束するため、高いレベルを維持するためには、攻めの手を緩めないことが重要になる。SPスキルのストリングアーツ"猛獣"のD版と、覚醒SPスキルであるブルータルインパクトのB版は、たまったアックスレベルを一気に開放する大技。アックスレベル5の威力はすさまじいものがある。ただしこれらの技を使用した後は、アックスレベルが最低値の1まで減少してしまう。アックスレベルは対戦ラウンドをまたいで持ち越しされるため、次のラウンドを考えて温存するなどの余地もある。レベル5の状態で相手を倒し切れば、次のラウンドは開始から強力な状態になるため、相手に1ラウンドも取らせずに攻め勝つことも狙えるぞ。

立ち回りでは、攻撃判定の広いジャンプBが優秀。空振りでもアックスレベルは上昇するため、スキを付かれない程度に振り回していこう。近寄ってこない相手には、チェーンナックル〜ウィンチダッシュで一気に接近し、勝負を決めるのだ。

アイコンの色とレベルの対応表。レベル4以上は、斧による攻撃をガードされても相手の体力を削り取れるぞ。

アックスレベルが5になると、斧による攻撃がカウンターした場合、すべてフェイタルカウンター扱いに!

体格に似合わない巨大な斧と、関西弁が特徴的なラビリス。対戦では豪快に斧を振り回すぞ!　新たなペルソナ・アリアドネを援護に使い、ガンガン相手を攻め立てて「アックスレベル」を上昇させ、一気に体力を奪い去るのだ。

連続技

Ⅰ　[しゃがみA→しゃがみA→立ちB→足払い]Ⓒ➡Aギロチンアクス　ダメージ:1371

Ⅱ　(しゃがみBⒿ➡ジャンプBⒿ➡[ジャンプB→ジャンプC]Ⓒ➡Bギロチン・エアリアル　ダメージ:2193

Ⅲ　しゃがみB（カウンター）→足払い→SBギロチンアクスⒸ➡Aストリングアーツ"剣"→[しゃがみA→しゃがみB]（ハイジャンプ）Ⓙ➡[（Aストリングアーツ"剣"ヒット）Bギロチン・エアリアル→足払い→Cストリングアーツ"猛獣"　ダメージ:4590　※ダメージはすべてアックスレベル3始動のもの

Ⅰはしゃがみからの基本連続技。アックスレベルが高いときや、しゃがみくらいの相手にはしゃがみA→しゃがみBから連続技Ⅱを決めよう。Ⅱは対空からの基本連続技。端付近やアックスレベルが高いときならば、ジャンプB中にBを絡めることもできる。Ⅲは反撃などで狙える高威力連続技。ストリングアーツ"猛獣"を撃つまでには、アックスレベルが3から5まで上昇する。

	コマンド	P	SB	備考
通常技				
立ちA（☆）				比較的発生の早い斧攻撃。
立ちA中にA（☆）				浮かせ効果あり。
立ちA中にA中にA（☆）				SPゲージとバーストゲージの上昇量が高い浮かせ攻撃。
立ちB（☆）				空中ヒット時横に吹き飛ばす／ためると吹き飛び方やダメージが変化／最大ため時はガード不能攻撃になる。
立ちC		○		手元に戻ってくるように飛び道具を放つ／後半は相手を引き寄せる。
立ちD		○		二発の飛び道具を放つ／使用後ペルソナがその場で一定時間待機する。
立ちD中にD		○		立ちDで待機したペルソナが飛び道具を連発する／本体の硬直と関係無く使用可能。
しゃがみA				下段攻撃／3回まで連打可能。
しゃがみB（☆）				対空技／ためると性能が変化／ためてる間はジャンプ攻撃属性に対して無敵。
しゃがみC		○		前方から真上にかけて攻撃する浮かせ技／受身不能時間長め。
ジャンプA				発生の早い蹴り／中段攻撃。
ジャンプB（☆）				斧を大きく振り回す／後ろにも判定が広い／中段攻撃。
ジャンプB中にB（☆）				相手を吹き飛ばし壁バウンドさせる／しゃがみガード可能。
ジャンプC		○		空中で停滞し、ラビリスの周囲に多段の攻撃判定を発生させる。
ジャンプD		○		空中前方に飛び道具を設置。
共通技				
A+B（☆）				ボコスカアタック／中段攻撃／リーチに優れる。
しゃがみA+B（☆）				足払い／下段攻撃／前方に移動しながら攻撃する。
C+D（☆）				地上投げ／相手をダウンさせる／アックスレベル5でもフェイタルカウンター扱いにならない。
ジャンプC+D（☆）				空中投げ／相手を横に飛ばす／アックスレベル5でもフェイタルカウンター扱いにならない。
逆ギレアクション				
五式・スラッシュアクス（☆）	B+D			スーパーアーマーの無敵技／ワンモアキャンセル不能／スーパーキャンセル可能。
スキル				
チェーンナックル	↓↘→+AorB		★	ヒットorガード時はウィンチダッシュに派生可能／SB版は飛び道具属性に無敵あり。
ウィンチダッシュ	チェーンナックル中→			前方に高速ダッシュ／移動中飛び道具属性に無敵あり／投げでキャンセル可能。
ブレーキング	ウィンチダッシュ中←			その場で停止する。
追加攻撃（☆）	ウィンチダッシュ中AorB		★	A版は中段攻撃／B版は下段攻撃／SB版は攻撃後裏に回る。
ギロチンアクス（☆）	↓↙←+AorB		★	斧を振り下ろす2段技／2段目中段攻撃／1段目空振り時、2段目の威力上昇／SB版はスキルでキャンセル可能。
ギロチン・エアリアル（☆）	空中で↓↙←+AorB		★	振り下ろし→衝撃波で攻撃する／高度によって衝撃波の性能が変化／降下部分は中段判定。
ストリングアーツ"剣"	↓↓AorBorCorD	○		地面から攻撃判定が縦に長い飛び道具を出す／A〜Dボタンの使い分けで攻撃位置が変化／ため可能、離すと発生。
SPスキル				
ストリングアーツ"猛獣"（☆）	↓↘→↓↘→+CorD	○		突進技／D版は攻撃後アックスレベルが1になる。
覚醒SPスキル				
ストリングアーツ"車輪刑"	↓↙←↓↙←+CorD	○		長時間相手を捕縛する飛び道具。
ブルータルインパクト（☆）	↓↙←↓↙←+AorB			発生の遅いガード不能攻撃／スーパーアーマー／D版は攻撃後アックスレベルが1になる。

※Pの項目に○があるものは、ペルソナが動かせる状態でのみ使用可能。
※SBの項目に★マークがついているものはスキルブースト対応技。（ボタン同時押し）
※☆マークはアックスレベルに対応した技。

CLOSE UP!

アリアドネを使いこなせ!

ラビリスのペルソナは、さまざまなタイプの飛び道具を持つ。そのため、攻撃の振りが大きく、遠距離戦が苦手なラビリス本体の欠点をうまく補うことができるのだ。特に連係面で強力なものが立ちD。飛び道具を放ったペルソナがその場で待機し、追加でDを入力するとさらに飛び道具を連発するというもの。追加入力の際にはラビリス本体が硬直をせず攻撃してくれるため、立ちBタメ押しのガード不能を狙ったり、スキの大きい技をフォローしたりなど用途が広い。

立ちD中にDを使って攻め続けることで、アックスレベルの上昇も狙える。攻めの手を緩めるな!

使いやすさナンバーワン！格ゲー初心者にオススメキャラ

鳴上悠

CV：浪川大輔

イザナギ

中間距離のけん制と攻めの継続が得意の鳴上。立ちBとしゃがみBのけん制で先手を取って、そこから自分のペースに持ち込め。

text：OYZ

一撃必殺技

刀を地面に突き刺し、地上を雷の衝撃波が疾走する。出始めから完全無敵で、画面暗転が終わってから攻撃判定が発生する。攻撃発生が非常に遅いので、なかなか当たらない。大きなスキや、相手のSPスキルの暗転返しなどで狙おう。

画面端から画面端まで届く 発生が遅いが、一度は決めてみたいロマンにあふれた技だ

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
乾坤一擲	B+D（空中可）		
スキル			
獅子奮迅	↓↙←AorB（空中可）		★
電光石火	↓↙←CorD	○	★
ジオ	↓↘→CorD	○	★
SPスキル			
ジオダイン	↓↘→↓↘→CorD（空中可）	○	
覚醒SPスキル			
十文字斬り	↓↙←↓↙←CorD	○	
一撃必殺技			
幾万の真言	↓↓↓C+D	○	

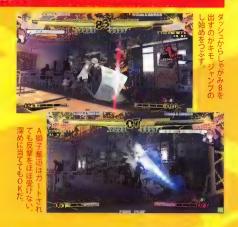
基本戦術 万能のしゃがみBで押し切れ！

中間距離からの横押しが強い鳴上。この距離でメインとなるのは、ダッシュ立ちBとダッシュしゃがみBだ。前者は、ダッシュ【立ちB→立ちC】でヒット確認して、D電光石火につなげる。初段のリーチが長いので、そこそこの間合いからでも仕掛けられるのが利点だ。ただし、立ちCが立ちBより短いので注意。後者は地上、空中をまとめてけん制できるのが強み。地上ヒットなら【しゃがみB→立ちC→立ちB】Ⓒ→C電光石火。空中の相手に当てた場合は【しゃがみB→立ちC】からジャンプキャンセルして空中連続技に移行しよう。ガードされたときは、立ちCから変化するのがいい。選択肢は、ジャンプキャンセル、キャンセルA獅子奮迅、キャンセルCジオといったところだ。

跳び込みは主にジャンプBメインに使っていく。少し早めに出すのがコツだ。ほかにも、立ちCを先端で当て、空中ダッシュBや立ちCを近距離で当て、空中ダッシュ→振り向きジャンプBなどとできる。空中ダッシュの場合、【B（1段目）→B】とするのが強力。

攻め込まれた場合は、逆ギレアクションの乾坤一擲で返そう。地上ヒットなら、頂点付近のキャンセル空中Cジオダインがつながる。ガードされた場合でも、遅めのジオダインを出すと、反撃する相手の攻撃をつぶせることがあるぞ。

ダッシュからしゃがみBを出すのがキモ。ジャンプのし始めをつぶす。

A獅子奮迅はガードされても反撃をほぼ受けない。深めに当ててもOKだ。

鳴上の対戦三箇条

- **しゃがみBを中心に立ち回れ！**
- **跳び込みはジャンプB**
- **敵の攻めは乾坤一擲で拒否しよう**

応用戦術 足払いからの起き攻め

足払い→Dと連係させると、受け身後の相手に突進攻撃のDが重なる。ジャンプで回避できない連係なので強力だ。

その後の選択肢は、以下の通り。

①：D（2発）→ダッシュA獅子奮迅→D追撃→ダッシュして【立ちB→立ちC】Ⓒ→D電光石火

②：D（2発）→ダッシュ【しゃがみA→立ちB】→D追撃→ダッシュ【立ちB→立ちC】Ⓒ→D電光石火

③：D（2発）→ダッシュクイックエスケープ（背後に回り込んで）→D追撃→地上連続技

①はDがヒットするとそのまま連続技になる。途中のA獅子奮迅が中段攻撃なので、しゃがみガードを崩せる。一方、②は①とは逆に下段の選択肢。Dがヒットした場合も連続ヒットする。最後の③は裏周りの選択肢。突進のDから連続ヒットしない。ただ、D追撃がちょうどめくりガードになるので、初見の相手は防御できないだろう。その後、地上連続技を決めればOKだ。

なお、①～③の選択肢に対して、相手が有効な手段は受け身を取らないこと。その場合は、Dを出さずにダッシュから起き攻めする。

最後に足払いのリーチは長い。D中（C攻撃全般や各種ペルソナ攻撃を出せない）やペルソナブレイク中は、足払いで連続技を締めるといい。

足払いをキャンセルしてDを入力。受け身を取れば、D攻撃が起き攻めへ

③なら起き上がりの無敵技にも有効。クイックエスケープで回避できる

連続技

Ⅰ 空中投げ ワンモア→【しゃがみB→立ちC】Ⓙ→【B（2発）→B】Ⓙ→【B（2発）→C】Ⓒ→A獅子奮迅 SC→Cジオダイン　ダメージ：4153

Ⅱ（立ちくらい限定）D（2ヒット）→ダッシュ【しゃがみA→立ちB】→立ちD（追撃）Ⓙ→低空ダッシュ【A→B（2ヒット）】→（着地）→【立ちA・A・A・A・A】ダメージ：3736

Ⅲ（画面端付近）【しゃがみB（2ヒット）→立ちC】Ⓒ→D電光石火（3ヒット）ワンモア→B獅子奮迅→ジャンプCⒸ→B獅子奮迅→立ちBⒿ→ジャンプCⒸ→A獅子奮迅→【立ちA・A・A】　ダメージ：4219

Ⅰは空中投げからの連続技。ワンモアキャンセルは最速のタイミングで出そう。遅いと後ろに跳ねて、しゃがみBが届かなくなる。A獅子奮迅で終わるとダメージは3242。
Ⅱは本文で紹介した足払い→Dのもう一つの下段起き攻め。立ち姿勢の低い完二、クマ、真田には決まらない。
Ⅲは D電光石火3段目がヒットした瞬間に、ワンモアキャンセル→B獅子奮迅とつなぐ。

華麗な脚技から繰り出される肉食獣の荒々しい攻撃力を押し付けろ!

里中千枝

CV:堀江由衣

トモエ

リーチは短いものの、その攻撃力は全キャラクター中トップクラス。いかに近付き、崩すかを考え、闘いのセオリーを築いていこう。

text:REBELLION

基本戦術 投げと打撃の二択を仕掛けてガードを崩そう

千枝は素早いダッシュ、空中ダッシュを駆使して相手の迎撃をかいくぐり、接近戦の連係に持ち込むことが大事なキャラクター。リーチが長く接近しにくい相手には、スキは大きいもののある程度リーチに優れた立ちC、またはけん制に合わせて逆ギレアクションのハイパーカウンタを使用し、接近を防止する技を出しにくくさせることも大事。空中からはジャンプBで跳び込むのが基本となるが、これだけでは対空で迎撃されやすい。2段ジャンプやジャンプ軌道が変化する各種ジャンプDを活用して、タイミングを変化させていこう。

接近戦ではガード後に1フレーム有利となる立ちAを軸にラッシュを展開する。立ちA→最速ダッシュ立ちAで相手の通常技暴れをつぶしつつ、投げでガードを崩しにかかろう。相手の投げ抜けに対してはダッシュジャンプC、もしくはバックステップ立ちBorC攻撃で、投げ抜け時に暴発する投げ動作にカウンターヒットを取る戦法がオススメ。ジャンプCカウンターヒット時はジャンプの降り際ジャンプB→ダッシュ立ちAへとつなげられるのでダメージも十分だ。さらにダメージを求めるなら、少し離れた間合いで相手の投げ空振りを待ち、立ちBでフェイタルカウンターを狙うのも一つの手だ。

立ちAからはジャンプキャンセル振り向きジャンプBと連係するのもあり。

脳天落としワンモアキャンセルボコスカアタックも、強力な崩し連係だ。

千枝の対戦三箇条

- 単調にならないように近付こう
- 接近後は打撃と投げで揺さぶれ!
- 崩したら超威力コンボをたたき込め!

応用戦術 SB暴れまくりを活用

ジャンプの着地直前にSB暴れまくりを出すと、攻撃を出す寸前にスムーズに着地する。この状況からも中段攻撃の脳天落としへと派生することが可能となっている。このテクニックを利用すればジャンプB→しゃがみAor足払いと、ジャンプBⒸ→SB暴れまくり(空振り)→脳天落としを使い分けることで中下段攻撃の二択を迫ることができる。ジャンプC→降り際ジャンプBがガードされたときなど、低めにジャンプ攻撃を当てたときに狙おう。

見切れないスピードの高速中段攻撃が着地と同時にさく裂。ヒット時はさらにここから追撃できるので非常に強力だ。

応用戦術 SB黒点撃への連係

A暴れまくり、各種脳天落としをガードされた後は、千枝側が不利な状況に陥る。相手キャラクター、間合いによっては反撃を受ける恐れがあるので、ここは動作途中から対打撃無敵を持つSB黒点撃へ連係して反撃を防止しよう。手を出した相手にSB黒点撃が当たり、カウンターヒットした場合は壁バウンドを誘発するため、さらに追撃が可能。ガードされても千枝側が有利な状況になるので、さらに攻めを展開できる優れた技なのだ。

黒点撃カウンターヒット後は【立ちB→立ちC】Ⓒ→B暴れまくり～B脳天落とし～Dドラゴンキックで追撃しよう。

一撃必殺技

かかと落とし動作とともに相手がいる位置にトモエが出現。水流がヒットすると相手を上空へ大きく打ち上げ、準備運動を終えた千枝が遥か彼方へと蹴り飛ばす。攻撃発生は極端に遅く連続技には組み込めないものの、無敵時間があるので割り込みに使える。

千枝こん身のキックで相手キャラクターが星に……。千枝らしいそう快感あふれる演出だ。

連続技

Ⅰ (相手空中時)しゃがみBⒿ→【ジャンプB→ジャンプC→ジャンプ↑+D】→(着地)【立ちB→しゃがみB】Ⓙ→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓒ→Cドラゴンキック ダメージ:2516

Ⅱ (相手画面中央)【立ちB(フェイタルカウンター)→しゃがみD】→ダッシュ【立ちB→立ちC→しゃがみD】→ダッシュ立ちBⒸ→B暴れまくり～B脳天落とし→ダッシュ【立ちB→立ちC→しゃがみD】(画面端到達)→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓙ→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓒ→C空中ドラゴンキック　ダメージ:5355

Ⅲ (覚醒中、相手画面端)【立ちB(フェイタルカウンター)→しゃがみD】→【立ちC→しゃがみD】→B暴れまくり～B脳天落とし→【立ちC→しゃがみD】→立ちBⒿ→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓙ→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓒ→C空中ドラゴンキックSC→Cアグネヤストラ　ダメージ:約6300

Ⅰは対空から狙う連続技。ジャンプ↑+Dを当てたらすぐに前方ダッシュして【立ちB→しゃがみB】で追撃する。
Ⅱ、Ⅲはダメージが大きいしゃがみDを利用したフェイタルカウンター専用連続技。Ⅱの最初および2回目のしゃがみDからは、最速でダッシュして立ちBを当て、相手を高く打ち上げないことが大事。一気に逆転が狙えるので必ず覚えよう。

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
ハイパーカウンタ	B+D		
スキル			
暴れまくり	↓↘→AorB(空中可)		★
脳天落とし	暴れまくり中に↓↘→AorB		★
ドラゴンキック	↓↘→CorD(空中可)	○	★
黒点撃	↓↙←CorD	○	★
SPスキル			
ゴッドハンド	↓↘→↓↘→CorD	○	
チャージ	↓↘→↓↘→AorB		
覚醒SPスキル			
アグネヤストラ	↓↙←↓↙←CorD(空中可)	○	
一撃必殺技			
霧雨昇天撃	↓↓↓C+D	○	

スピードを生かして相手に近付き、素早い連係で相手のガードを崩せ！

花村陽介

CV:森久保祥太郎

ジライヤ

全キャラ中一番のスピードを誇る陽介。体力の少なさはスピードと手数でカバー！　立ちBの有利フレームを生かしてガードを崩そう！

text:DIEちゃん

基本戦術　相手のスキを突いて一気に近付こう

陽介はリーチは短いが、スピードが速いため、そのリーチ以上に相手にプレッシャーをかけることができる。ただし体力が少ないため、迎撃されると大ダメージを受けてしまう。やみくもに攻めるのではなく、空中を飛び回りながら飛び苦無でけん制しつつ、すきあらば地上ダッシュや空中ダッシュで近付こう。相手に触れることに成功したら【立ちA→立ちB】の連係がオススメだ。立ちBはガードさせて1フレーム有利なため、ガードされた場合もダッシュ立ちAやしゃがみAを出せば攻めを継続させやすい。しゃがみCがフェイタルカウンター対応技なので、立ちBをガードされたらしゃがみCで暴れつぶしを狙うのも有効だ。ヒット時は立ちBから立ちC→しゃがみCへとつなぎ、連続技をたたき込もう。

強引に近付きたいときにオススメの手段はジャンプCとジャンプD。ジャンプCは持続がかなり長く判定も強いため、低空ダッシュCやジャンプCなどで上から抑え付けるのに適している。ただし対空技には普通に負けてしまうので、2段ジャンプなども交ぜていくと効果的だ。ジャンプD後は陽介本体も動けるため、ペルソナと一緒に空中ダッシュや地上ダッシュをすれば相手に近付きやすくなるのでオススメだ。

ダッシュ立ちA→立ちBの連係を出し、立ちBまでにヒット確認をしよう。

ガードされても有利なので、再度立ちA、下段、投げで積極的に崩しにいこう。

花村の対戦三箇条

- とにかく動き回れ！
- 時には大胆な攻めも必要！
- さすが忍者汚いと言わせたら勝ち！

応用戦術　ジャンプ↓+Bを使った特殊な動き

空中ダッシュをした瞬間にジャンプ↓＋Bをし、ジャンプ↓＋Bの出掛かりに振り向きや空中投げを入力しよう。これによって、ジャンプ↓＋Bのモーションがキャンセルされ、空中ダッシュの軌道が斜め下に落ちるようになる。振り向きの場合はジャンプ攻撃も出せるため、ジャンプAを出しておけば素早いめくり攻撃を出すことができ、非常に強力だ。正面に落ちてしまった場合でもジャンプAの判定が後ろまであるので問題無い。

画面端に追い詰められたときなどにハイジャンプからこのテクニックを利用すれば、画面端から簡単に逃げることも可能だ。

応用戦術　スクカジャを使った連係

スクカジャを使うと立ちAの発生が5フレームから4フレームになり、立ちBのガード後の有利時間が+1フレームから3フレームに強化される。そのため、立ちBを直前ガードされたとしても次のダッシュ立ちAが通常技で割り込まれることがない。ただし、逆切れアクションなどの無敵技では割り込まれるので注意しよう。ほかにも各種通常攻撃がダッシュキャンセル可能になるので、多種多彩な連係を組むことができる。

スクカジャ中の立ちA→立ちB→ダッシュ立ちAの連係は、通常ガードされた場合は1フレームしかすき間が無い強力な連係だ。

一撃必殺技

陽介の一撃必殺技はペルソナが陽介の前で回転しながら巨大な竜巻を起こす。ヒット時は空高く舞い上がった相手を陽介が縦、横、斜めと縦横無尽に斬り刻み、最後にペルソナが手に持つ手裏剣のようなものを投げ付けてフィニッシュとなる。

入力が成立した瞬間無敵のため、割り込みやSPスキルの暗転返しなどに使えるぞ。

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
見切り	B+D		
スキル			
駆け上がり	↓↘→AorB		★
飛び苦無(※)	空中で↓↘→or↓↙←CorD		★
ムーンサルト(※)	空中で↓↘→or↓↙←AorB		★
三日月斬り	空中で↓↘→or↓↙←AorB 中にAorB		
変幻地走斬り(※)	空中で↓CorD	○	★
テンタラフー	↓↘→CorD	○	★
SPスキル			
ガルダイン	↓↘→↓↘→CorD（空中可）	○	
覚醒SPスキル			
スクカジャ	↓↙←↓↙←CorD	○	
一撃必殺技			
ブレイブザッパー	↓↓↓C+D	○	

※　駆け上がり、ムーンサルト、三日月斬り、変幻地走斬り（攻撃前）中にも出せる。

連続技

Ⅰ【立ちA→立ちB→立ちC→しゃがみC】©➡A駆け上がり～D飛び苦無　ダメージ:約1814

Ⅱ しゃがみC（フェイタルカウンター）©➡B駆け上がり～Aムーンサルト～遅めにA三日月斬り～C変幻地走斬り→【しゃがみA→しゃがみB】Ⓙ➡【ジャンプB→ジャンプ↓+B】Ⓙ➡ジャンプ↓+B©➡Bムーンサルト～A三日月斬り～Aムーンサルト～A三日月斬り～D飛び苦無SC➡ガルダイン　ダメージ:約5439

Ⅲ（スクカジャ発動時）【立ちA→立ちB→立ちC→しゃがみC】～ダッシュキャンセル→【立ちA･A･A】©➡Bムーンサルト～A三日月斬り～Bムーンサルト～A三日月斬り～D飛び苦無　ダメージ:約2550

Ⅰは相手立ちくらい時の連続技。しゃがみくらいの場合はしゃがみC後にB駆け上がりが入る。
Ⅱはフェイタルカウンター始動コンボ。最初のA三日月斬りを遅らせないとC変幻地走斬りがつながらないことに注意すること。
Ⅲはスクカジャ中のコンボ。ダメージはそこまで高くないが、コンボ中にSPゲージを41回収できるので強力だ。

天城雪子

CV:小清水亜美

戦場に咲き乱れるガード不能連係で敵を桜のごとく舞い散らせよう

コノハナサクヤ

扇子を投げるB攻撃がカギを握る雪子の立ち回り。ペースを握ったら多彩なパターンのガード不能連係で一気に勝負を決めよう。

text:REBELLION

基本戦術 B攻撃、D攻撃を組み合わせて遠距離戦を展開

雪子は無理に接近戦を挑まず、扇子を投げる各種B攻撃で遠距離戦を挑むのが基本となる。まず地上では画面に停滞する時間が長い←＋Bを連打して地上の空間を制圧しよう。これで相手は空中から接近しようとするケースが多くなるので、そこを空中投げやジャンプAで迎撃するといい。また緩急を付けた→＋B→←＋Bという連係も強力で、こちらは1発目の扇子を跳び越えられても2発目にひっかけやすいのが利点。これらに加えて、空中からの低空ジャンプB、空中バックジャンプ→＋Bも使い、遠距離戦を重点的に展開していこう。これらの攻撃に対して相手が直前ガードでSPゲージをためようとするならば、随時火炎ブースタ、火炎ハイブースタで攻撃力をアップさせていきたい。

B攻撃の扱いに慣れたら、次はジャンプまたは地上↙or↓or↘＋Dも連係に組み込む。これらD攻撃は、後方ジャンプ→＋D→ジャンプ→＋Bと連係して相手の背後にコノハナサクヤを設置する連係が有効。ジャンプ→＋Bから着地した後は立ちC、しゃがみCを出すと、コノハナサクヤはジャンプ→＋Dで着地した地点からそのまま相手の方向へ向けて攻撃する。ヒット時はBアギ、ガード時は立ちDにつないで雪子側が有利な状況を作ること。

この位置にコノハナサクヤを置けば、不意に背後から攻撃を加えられる

C攻撃ヒット時はBアギ～爆破からダッシュ立ちAで追撃を決めよう。

雪子の対戦三箇条

- B攻撃で遠距離戦を維持
- コノハナサクヤを相手の背後に設置
- スキあらば火炎ブースタ

応用戦術 さまざまなパターンのガード不能連係を展開する

相手を画面端に追い込んだ状況で攻撃をヒットさせたら、ガード不能連係を狙うチャンス。基本となるのはAアギ（爆発待機）Ⓢ▶Cアギダインでダウンを奪った後で、ここからは最速しゃがみD→しゃがみAで、跳ね受け身に対して中下段同時攻撃を展開できる。起き上がるタイミングを遅らせるような相手には、Cアギダイン後にバックステップ→しゃがみD→ダッシュしゃがみAで若干攻撃タイミングを遅らせるといい。このとき相手が跳ね受け身を取った場合は、待機しているAアギの爆発で相手の回避行動を防止すること。なお、画面端で連続技を足払いで締めた場合は、SBアギへつなぐとゲージ効率がいい。この場合はSBアギ→しゃがみDと連係した後、相手の起き上がるタイミングに合わせてA、Bと順番に爆発を発生させることで、しゃがみDが到達するタイミングまで時間を稼げるのだ。

Bアギヒット（爆発待機）～爆発～火炎ガードキルといった連係などで、火炎ガードキル状態で立ち回りを展開する戦術も強力。このときは、相手に触れた瞬間にDマハラギでガード不能連係を狙ってみよう。また、ゲージに余裕がある場合は、SBアギやAアギワンモアキャンセルでガード不能を狙い、ここから追撃を狙う連係も効果的。

ガード不能連係を狙う場合は相手の逆ギレアクションには注意を払うこと

あえてガードを選択し、反撃連続技で大ダメージを与える選択肢も必要だ

連続技（すべて火炎ブースタが0の状態）

Ⅰ［Dマハラギ→立ちB→BⒸ▶SBアギ（爆発待機）］or［（相手立ち状態）【立ちA・A→立ちB→B】Ⓙ▶空中SBアギ（爆発待機）］～A爆破→ダッシュしゃがみCⒸ▶Cマハラギ→B爆破→（Cマハラギヒット）→【立ちC→立ちB→B】Ⓒ▶Bアギ　ダメージ約3618or約3032

Ⅱ しゃがみC（カウンターヒット）Ⓒ▶SBアギ（爆発待機）～A爆破→ダッシュしゃがみCⒸ▶Cマハラギ→B爆破→（Cマハラギヒット）→【立ちC→立ちB・B→立ちC→足払い】Ⓒ▶Bアギ　ダメージ:約3847

Ⅲ（相手画面端）立ちC（フェイタルカウンターヒット）Ⓒ▶SBアギ（爆発待機）→しゃがみCⒸ▶Cマハラギ→A爆破→（Cマハラギヒット）→【しゃがみC→立ちC】Ⓒ▶Cマハラギ→B爆破→（Cマハラギヒット）→【立ちC→立ちB・B】×2Ⓒ▶AアギⓈ▶Cアギダイン　ダメージ:約4804

今回紹介する連続技は、いずれもSBアギを利用した連続技の基本形。
【立ちA・A→立ちB→B】からは↓↘→↘+AB同時押し入力でSBアギを出すのがコツ。SBアギの1段目がヒットした後は、前方にダッシュしながらA爆破を当て、さらにしゃがみCⒸ▶Cマハラギへ連係。そしてしゃがみCがヒット後にB爆破を発生させ、Cマハラギとのすき間を埋めよう。

一撃必殺技

舞うような動作を見せた後、カットイン演出後にコノハナサクヤを前方に突進させる一撃必殺技。ヒットすると桜の花びらが画面中に舞い散り、一撃でK.O.する。攻撃発生が遅いが、攻撃発生後まで無敵時間が持続するため、暗転返しを利用した反撃に使える。

ヒット数はコノハナサクヤをイメージしてか398ヒット、ダメージは37564（ミナゴロシ）雪子の可憐なカットインか。

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
ディア	B+D	○	
スキル			
アギ	↓↘→AorB（空中可）	○	★
マハラギ	↓↘→CorD	○	★
火炎ブースタ	↓↙←C	○	
火炎ガードキル	↓↙←D	○	
火炎ハイブースタ	↓↙←C+D	○	★
SPスキル			
アギダイン	↓↘→↓↘→CorD	○	
覚醒SPスキル			
マハラギダイン	↓↙←↓↙←CorD	○	
一撃必殺技			
乱れ華焔	↓↓↓C+D	○	

ケンカに理屈は必要無し！シンプルに攻撃力を押し付けろ！

巽完二

CV：関智一

タケミカヅチ

機動力に乏しい半面、接近戦では無類の爆発力を発揮する完二。遠距離戦は優秀な各種D攻撃で対応しつつ、相手を追い詰めていこう。

text：JOKER

一撃必殺技

完二の一撃必殺技である漢の花道・友情編は「投げキャラ」の完二にふさわしい投げ技だ。発動すると完二がズカズカと前に歩いていき、ある程度歩いた段階でつかみモーションに移行する。歩きモーション中は無敵なので、動作時間の長い技に合わせよう。

逆ギレの動作が長い相手には感電後の起き攻めでも狙いやすい 起き攻めを嫌った暴れ、許すまし！

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
うざってぇ！	B+D	○	
スキル			
バスタアタック	↓↘→AorB		★
追加バスタアタック	特定の技後に↓↘→AorB（※）		★
串刺しだぁ！	↓↙←CorD	○	★
掴めっ！	↓↘→CorD	○	★
耐えてみやがれ！	空中で↓↙←AorB		★
SPスキル			
巽流ケンカ殺法	↓↘→↓↘→AorB		
覚醒SPスキル			
黒焦げだぁぁ!!	↓↙←↓↙←CorD	○	
一撃必殺技			
漢の花道・友情編	↓↓↓C+D	○	

※足払い、地上投げ、各種串刺しだぁ！、C掴めっ！、各種耐えてみやがれ！

基本戦術　各種D攻撃で壁を作り、少しずつ相手を追い込もう

強力なコマンド投げの串刺しだぁ！を持つ完二は、中～遠距離をキープしつつ接近戦を避けようとする相手を捕まえることが最大の課題となる。まずは焦らずに自分と相手の間にD攻撃の落雷で壁を作り、断続的に追加入力しながら落雷の位置まで走り込み、少しずつにラインを上げていこう。完二の前進に合わせて相手が下がるようなら、さらに落雷でラインを上げていき画面端へと追い込んでいくといい。相手を端付近まで追い込んだら前方ハイジャンプや空中ダッシュ、クイックエスケープで位置を入れ替えられないよう少し離れた位置に陣取りつつ、しゃがみCで相手を引き寄せてから投げと打撃の二択を仕掛けよう。

また、落雷（追加入力含む）はヒットorガードさせたときの拘束時間が非常に長いため直接相手を狙っていくのも効果的だ。うまく相手を落雷に巻き込むことに成功したら、追加入力しながらハイジャンプからSB耐えてみやがれ！やB耐えてみやがれ！を出して一気に接近してしまおう。ただし、相手を狙った落雷はダッシュなどで前側に回避されてしまうと長時間タケミカヅチが無防備になってしまう。こうなるとペルソナゲージを削られやすいので、ペルソナブレイクを起こさないように気を付けよう。

しゃがみDの落雷をカートさせた場合は追加入力てめくりが狙えるぞ。

ダッシュからのクイックエスケープで相手をスリ抜けつつ追加入力しよう

完二の対戦三箇条

- 落雷を使い間合いを詰めよう
- 位置の入れ替えを防止しよう
- ペルソナブレイクを避けよう

応用戦術　中距離戦をさばいて得意の接近戦に持ち込む手段を覚えよう

遠距離では各種D攻撃による落雷が有効に機能するが、相手のけん制が届くかどうかの中距離では振りが重い攻撃しかないため、一方的にペースを握られやすい。下手にペルソナ攻撃で張り合おうとしても先に攻撃されてペルソナゲージを無駄にする結果に終わりやすいので、この距離では相手のけん制をつぶしていくことを考えよう。相手が本体で攻撃する技でけん制してくるなら、逆ギレアクションのうざってぇ！に触れさせて感電を狙おう。うざってぇ！は打撃攻撃であると同時に触れた相手を強制的に感電させる効果があるので、相手のけん制をそのままこちらのチャンスに変えることができるのだ。しかし、本体の攻撃に対しては非常に強力な半面、ペルソナを用いた攻撃にヒットさせても相手本体には何の影響も及ぼさないのでけん制をペルソナ攻撃主体に組まれると硬直に手痛い反撃を受けてしまう。このような相手には飛び道具判定の立ちBで相手のペルソナを攻撃し、ペルソナゲージを削ってペルソナブレイクを狙っていこう。

また、距離が近ければうざってぇ！で相手のペルソナを攻撃しつつ巽流ケンカ殺法や黒焦げだぁぁ!!でスーパーキャンセルして強引に攻撃を仕掛けるのも悪くない。特にヒット時にもジャンプキャンセルが不能な技は狙い目だ。

うざってぇ！は打撃系の逆ギレアクションも感電させることができる。

無敵時間も非常に長いので、起き攻めて重ねればさまざまな選択肢をつぶせるぞ

連続技

Ⅰ Aバスタアタック（カウンター）→【立ちA・A→しゃがみB】Ⓒ→C掴めっ！～追加バスタアタック　ダメージ：2690

Ⅱ（相手画面端）各種耐えてみやがれ！ワンモア→D掴めっ！（設置）→しゃがみB→D掴めっ！（ヒット）→ジャンプB→しゃがみBⒸ→C掴めっ！～追加バスタアタック　ダメージ：（始動の耐えてみやがれ！）A版3924、B版4124、SB版4324

Ⅲ：（覚醒中）【立ちC（フェイタルカウンター）→しゃがみC→しゃがみB】Ⓒ→Bバスタアタック→【立ちA→しゃがみB】Ⓒ→Bバスタアタック→（一瞬ダッシュ）立ちAⒸ→うざってぇ！SC→巽流ケンカ殺法（2段目）ワンモア→空中ダッシュ～着地→黒焦げだぁぁ!!　ダメージ：7055

Ⅰはバスタアタックがヒット時に強制的にしゃがみやられを誘発することを利用したコンボだ。Ⅱは耐えてみやがれ！からの追撃で一気に体力を奪えるぞ。Ⅲは覚醒中限定の高火力コンボで、2回目のBバスタアタック後の立ちAは一瞬走ってから出すのがコツ。巽流ケンカ殺法の2段目は空中判定なので、最速でワンモアキャンセルして空中ダッシュにつなごう。なお、画面中央の鳴上に対しては立ちAから直接巽流ケンカ殺法を出そう。

運命カウンターを減らして相手を即死させることができる特殊なキャラ！　感圧起爆型メギドと銃での狙撃技を使って画面を制圧しよう。

text:cw

基本戦術　感圧起爆型メギドを中心とした動き

直斗の強みは感圧起爆型メギド（以下、メギド）の設置と、優秀な飛び道具である狙撃構え～狙撃による空間の制圧力にある。まずは安全にメギドを設置することを考えよう。メギドは直斗かメギド自体が攻撃を受けるまで消えないので、相手はメギドを消すか、飛び道具などで直斗本体を狙ってくるだろう。これらの、メギドを消そうとする行動に対して、直斗側は狙撃を中心とした技で攻撃していくといい。Cメギドは空中に設置できるため、狙撃を絡めると相手の空中の動きを大きく制限できる。Dメギドは地面に設置されるため、相手の地上ダッシュを防止できる上、ヒット時は受身不能時間が非常に長いので、追撃で大ダメージを狙えるぞ。うまく使い分けていこう。

メギドの設置自体を相手が狙ってくる場合は、ジャンプDや、対空のしゃがみBなど、相手を追い返す技を使っていこう。メギドを設置すると見せかけて逆に攻めることも大事だ。相手がメギドを警戒して攻めてこない場合には、立ちDを使おう。半透明になったスクナヒコナが相手に向かっていき、もう一度Dを押すと、直斗が動作中であっても攻撃してくれるので、安全に攻めることができる。

直斗の特徴である運命カウンターは、0の状態でハマオンかムドオンを当てると、体力に関係無く即死させるというもの。運命カウンターを減らせる技は決まっており、SPスキル以外では、一度の連続技中に一度しか運命カウンターは減らすことができない。運命カウンターを減らす技はきちんと把握しよう。

二連牙～狙撃構えはDボタンを押しっぱなしでスムーズに構えを解除できるぞ　ペルソナ立ちD中は↓↙←＋Aでの解除がおすすめだ

直斗の対戦三箇条

- スキを突いて罠を置け
- 罠を壊す相手を狙撃しろ
- スクナヒコナと同時に攻めろ

応用戦術　即死を狙え！

相手の運命カウンターはラウンドをまたぐことで、減った量の半分から端数を切り上げした数値が回復する。具体的には、0～1で終われば次のラウンド開始時は7になり、2～3ならば8になる。13カウントを1ラウンドですべて奪うのは難しいので、基本的には2ラウンド目以降が即死の狙い目となる。運命カウンターを一番効率よく奪える技は対S事案用特殊小銃・乙型。B二連牙2段目スーパーキャンセルなどからつなげることで、一気に即死を狙えるぞ！

即死を狙うならば、中央ではしゃがみCにつなぐようにしよう。運命カウンターを二つ奪うことができるぞ

応用戦術　起き上がりを攻める

即死を狙わないラウンドでは、効率よく相手の体力を奪っていくことが重要になる。近距離で攻撃が当たった際には、足払い[C]→A二連牙へと連続技をつなげよう。この後ダウンした相手の起き上がりを攻めるのだ。跳ね受け身をしてくる相手には、構えキャンセルから前方ジャンプをして攻めよう。相手の逆ギレアクションなどに対応しやすいぞ。跳ね起き上がりを取るようになったら、密着してDメギドを置いて攻めよう。

A二連牙→B狙撃で連続技を締めた場合、相手の前方復帰に対して対空が間に合わない状況が多いので注意しよう

一撃必殺技

直斗の一撃必殺技は、ペルソナ4の武器である「ジャッジオブヘル」の名を冠するスキルだ。使用すると直斗が無敵状態になり銃を構え、ペルソナが画面上に複数の照準を発生させる。この照準に触れた相手を、ガード不能の銃撃で葬り去るのだ。

照準は←or→で位置を変更可能　メギドを複数仕掛けてから発動するといい

連続技

Ⅰ【立ちC（カウンター）→しゃがみC（タメ）】→ダッシュ【立ちA・A→立ちC】[C]→B二連牙～A狙撃5発[SC]→対S事案用特殊小銃・甲型　ダメージ:約3644

Ⅱ（相手画面端）地上投げ～追加攻撃[C]→対S事案用特殊小銃・乙型→ダッシュ【立ちB→立ちC】[C]→B二連牙（2段目）[SC]→対S事案用特殊小銃・乙型→ダッシュ→足払い[C]→A二連牙　ダメージ:2790

Ⅲ:（相手画面端）B二連牙（フェイタルカウンター）～構え解除→【立ちC→しゃがみC（タメ）】→【しゃがみB→立ちC→しゃがみC（タメ）】→【立ちB→立ちC→しゃがみC（タメ）】→立ちC[J]→空中ダッシュ【ジャンプA→ジャンプC】→立ちC→遅めにA二連牙　ダメージ:4673

Ⅰは中央で反撃に使える連続技。ダッシュは一瞬だが可能な限り近付く、A狙撃はできるだけ低めに当てよう。
Ⅱは相手の運命カウンターを一気に0にする連続技。試合を引っ繰り返せるぞ。
Ⅲはフェイタルカウンター限定の大ダメージ連続技。しゃがみC溜めの後は早めに拾って、立ちCを一瞬遅らせて出そう。空中ダッシュからのジャンプAも遅らせて出すのがコツだ。

『P4U』掲示板　運命カウンターを奪える技（カッコ内は奪える数）:しゃがみC（2）、地上投げ～追加攻撃（2）、カウンターショット（3）、カウンターショット・改（2）、各種狙撃の最終弾（1）、感圧起爆型メギド（3）、対S事案用特殊小銃・乙型（6）、Bホールドアップ!（1）

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
正義の盾	B+D	○	
カウンターショット	B+D中にAorBorCorD	○	
カウンターショット・改	B+D中に→AorBorCorD	○	
スキル			
二連牙	↓↘→AorB		★
狙撃構え	↓↙←AorB		★
狙撃（正面、跳弾、対空）	狙撃モード中AorBorC		
構え解除	狙撃モード中D or ↓↙←A		
感圧起爆型メギド	↓↙←CorD（空中可）	○	★
SPスキル			
対S事案用特殊小銃・甲型	↓↘→↓↘→A(空中可)		
対S事案用特殊小銃・乙型	↓↘→↓↘→B(空中可)		
ハマオン	↓↘→↓↘→C	○	
ムドオン	↓↘→↓↘→D	○	
覚醒SPスキル			
ホールドアップ!	↓↙←↓↙←AorB後にAorB		
クリティカルシュート	↓↙←↓↙←AorB後にCorD		
一撃必殺技			
ジャッジオブヘル	↓↓↓C+D	○	

爪、アイテム、テレビを使って相手を引っ掻き回すクマ!

クマ

CV:山口勝平

キントキドウジ

アイテムを盾に攻め込むきっかけ作っていくクマの基本戦術。トマホークを絡めた連続技を覚えれば火力面も強化されるはずだ。

text:よるよる

一撃必殺技

クマから少し離れた位置に攻撃判定が発生し、ヒットした相手をロケットにして上空へと打ち上げる。クマのコロコロと変わるキュートな表情を見るためにぜひともヒットさせたい一撃必殺技だが、実戦で決められるポイントは大技への反撃くらいだろう。

無敵時間は長めなので、少し離れた位置から、連続ガードにならない連係を多用してくる相手に狙える

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
フェイクマ	B+D		
スキル			
ベアスクリュー	↓↘→AorB(空中可)		★
パペックマ	↓↙←AorB(空中可)		★
クマテレビ	↓↘→CorD	○	★
クマワープ	テレビが画面内にあるときに↓↘→CorD	○	★
ぺらっクマ	↓↓AorB		★
SPスキル			
トマホーク	↓↘→↓↘→CorD	○	
空中トマホーク	空中で↓↘→↓↘→CorD	○	
覚醒SPスキル			
熊田大サーカス	↓↙←↓↙←CorD	○	
一撃必殺技			
カムカムロケット	↓↓↓C+D	○	

基本戦術 安全を確認してからアイテムを投げるクマ!

遠距離ではアイテムをばらまきつつ、ダッシュからの立ちB、低空ダッシュからのジャンプAなどで相手の体力を奪いにいくのがクマの基本戦術。アイテムは、ロケット花火や天城屋の桶など、攻撃範囲の広いものが出たら、ダッシュや空中ダッシュから強引に攻め込むチャンス。設置系の風船爆弾などが出現した場合は、それを盾にするような位置から立ちBや再度各種Dを繰り出すといい。立ちBを嫌がって低空ダッシュしてくる相手は、しゃがみBで確実に迎撃し、空中コンボへと持ち込もう。空中コンボは、ジャンプA→ジャンプB→ジャンプDがお手軽かつ、その後の攻めが仕掛けやすい状況を作りやすい。立ちBからは、Dボタンに連係するほか、クマテレビやパペックマを出したり、ベアスクリュー→ワンモアキャンセルの流れで攻めていくといい。

ジャンプAなどで接近戦に持ち込んだら、連打コンボをA・Aと2発目で止めて、投げとボコスカアタックでガードの揺さぶりを仕掛けるチャンス。投げを警戒している相手には、ボコスカアタックがヒットしやすい。この際のボコスカアタックは、レバーを前に入れてめくりを狙ってみるのもいいだろう。画面端付近での投げは、大ダメージ連続技に持ち込めるので、見返りも大きいぞ。

ジャンプAはしゃがみガード可能だが、相手に触れる手段として重宝する。

立ちA・Aからは、投げやボコスカアタック、足払いなどでガードを揺さぶる

クマの対戦三箇条

- アイテムを多用して闘うクマ!
- 立ちBのけん制で地上を制圧クマ!
- ジャンプはしゃがみBで迎撃クマ!

応用戦術 テレビとワープでほんろうするクマ!

クマテレビからのクマワープは非常に動作が素早く、C版、D版ともに前方へ大きく慣性がかかるため、Dクマワープ→投げが非常に強力。相手が少し離れた位置に居るときは、クマテレビを設置しておき、Dクマワープからの投げとしゃがみBを使い分けて、ガードを揺さぶる奇襲を仕掛けてみよう。立ちBによるけん制を警戒している相手には、これらの選択肢が通りやすくなる。また、Dクマワープ→慣性付きぺラックマの連係は、相手を通り抜けつつ移動できるので、ドラム缶をガードさせているときの表裏の揺さぶりや、逃げに活用できる。SB版のクマテレビは、相手の位置をサーチする強力な必殺技。残り体力の少ない相手に向かって遠距離からアイテムを投げると見せかけて、この技をヒットさせたり、逆ギレアクションで激昂状態にした相手を狙うように使うなど、非常に使い道は多い。スーパーキャンセルでトマホークが連続ヒットするのも、この技の強みの一つだ。

また、相手のボコスカアタックや大技をしのいだとき、カウンターを狙えそうな状況では、しゃがみCでフェイタルカウンターを誘発させにいこう。SPゲージがある場合であれば、以下に掲載する連続技Ⅲで大ダメージを与えられるため、状況次第では一瞬で勝負を決めてしまうことも可能だ。

クマワープの使い道は実に多彩。見切られにくいため、奇襲に最適だ。

しゃがみCフェイタルカウンターからの連続技を覚えれば、火力面が強化!

連続技

Ⅰ(相手画面端付近)【立ちA→立ちA→立ちB】(ハイジャンプ)Ⓙ➡ジャンプC→【ジャンプB→ジャンプA】→【立ちB→立ちC】→しゃがみB(ハイジャンプ)Ⓙ➡ジャンプAⒸ➡Aベアスクリュー SC➡Dトマホークホールド→SBパペックマ→Dトマホークリリース　ダメージ:約3920

Ⅱ(相手画面中央付近)Bベアスクリュー→(ワンモアバースト)→ダッシュ立ちB→Dクマテレビ SC➡地上Dトマホークホールド→Dトマホークリリース→Dクマワープ→立ちB　ダメージ:約3836

Ⅲ(画面中央)しゃがみC(フェイタルカウンター)→立ちBⒸ➡Dクマテレビ SC➡Dトマホーク→Dクマワープ→(画面端到達)立ちB(ハイジャンプ)Ⓙ➡ジャンプC→【ジャンプB→ジャンプA】→立ちB→立ちC→しゃがみBⒿ➡【ジャンプA→ジャンプB】　ダメージ:約5196

Ⅰは立ちA始動で、画面端付近で狙いたい連続技。SBパペックマで状態異常を付加しつつ、トマホークでダウンを奪える優秀な連続技だ。SPゲージを温存したいときは、Aパペックマを使おう。ⅡはBベアスクリューがヒットしたのを確認してからワンモアバーストをかけられるのが強み。奇襲や反撃に活用しよう。Ⅲはフェイタルカウンター始動の高威力の連続技。反撃から狙えるように練習しよう。

画面中央での火力は乏しいが、画面端の火力とセットプレイは強力な美鶴。補正切り起き攻めを決めて一気に勝負を決めよう！

text:DIEちゃん

基本戦術 各種A攻撃、立ちBを使ったガードの崩し方を覚えよう

地上戦では立ちAを振るのが基本。一部の低姿勢技に対して一方的に負けてしまうので、時折しゃがみAを交ぜていこう。相手が立ちAをつぶそうとして出した技に対してしゃがみAで勝つことができる。しゃがみAを出す時に足払いまで入力しておくと、しゃがみAがカウンターヒットした場合のみ連続技としてつながり、さらにBクー・ドロアまでつなぐことができる。この時点で画面端まで到達していればさらに追撃が可能だ。

空対空のジャンプAはヒット確認が重要だ。カウンターヒット時は当てた高さにもよるが、着地してから立ちAから連続技へつなぐことができ、画面中央でもノーゲージで約3000近いダメージを与えるチャンスとなる。画面中央での火力不足を補えるので、連続技Ⅰは要練習だ。

立ちBは足元属性無敵があり、フェイタルカウンター対応の優秀な技。スキの大きい攻撃を避けた場合などには立ちBフェイタルカウンターから連続技を決めていこう。暴れつぶしとしても優秀で、クー・ドロア後やジャンプ攻撃後にしゃがみAなどで暴れている相手に対して一方的に勝つことができる。下段で暴れている相手に対しては積極的に狙っていこう。ダッシュ投げと見せかけて←+B最大ためを繰り出すと、相手が投げ抜けを入力していた場合、投げが漏れ、こちらの←+Bでカウンターを取ることができる。ダッシュ←+Bは溜めないと投げられてしまうので、必ずためるようにしよう。

ジャンプAか空中カウンターヒットしたら大ダメージを与えるチャンス！ 着地して立ちAから連続技をたたき込め！

美鶴の対戦三箇条

- 相手を寄せ付けるな！
- 画面端へ追い詰めろ！
- 中下段の二択で勝負を決めろ！

応用戦術 足払いフェイントを活用しよう

普段の立ち回りで相手を崩す手段に乏しい美鶴だが、足払いフェイントをうまく活用することによって相手を崩すチャンスが一気に広がる。立ちAやしゃがみA、立ちBなどをガードさせたら足払いフェイントで近付き投げを狙ってみよう。そうすることによって相手は投げを警戒するようになり、←+B最大タメがヒットしやすくなる。投げを多めに見せて、立ちBフェイタルカウンターを狙うことによって、ダメージソースが一気に増えるはずだ。

応用戦術 ブフダインからの補正切り起き攻め

画面端でブフダインを決めたらDブフーラを出してみよう。Dブフーラの一段目がヒットした後に二段目が重なるので、ここでジャンプBとしゃがみAで中下段の二択が行なえる。その後三段目がつながるので、ヒット時は足払いからBクー・ドロアから連続技を決めよう。注意したいのは最初のブフダインを当てる位置。遠過ぎるとDブフダインがヒットせず、近過ぎても画面外へと消えてしまうので、距離調整が重要だ。

相手か常に投け抜けをしてくるようであれはチャンス ←+B最大タメをすれはフェイタルカウンターを誘えるぞ

これくらいの位置てフフダインを当てれは、その後のDブフーラが重なる しっかり確認をして距離を見極めよう

連続技

Ⅰ（画面中央、相手空中時）ジャンプA（カウンターヒット）→（着地）【立ちA・A→立ちB→しゃがみB（タメ）→しゃがみD】→【ダッシュ立ち→+B（タメ）→しゃがみB（タメ）】Ⓒ▶Cブフーラ→足払いⒸ▶Bクー・ドロア　ダメージ:3030

Ⅱ【立ち←+B（タメ）（カウンターヒット）→しゃがみC】→【立ち→+B（タメ）→しゃがみB（タメ）】Ⓒ▶Cブフーラ→【立ち→+B（タメ）→足払い】Ⓒ▶Bクー・ドロア（画面端到達）→【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ▶Cブフーラ→立ちB（タメ）Ⓒ▶Dブフダイン　ダメージ:5299

Ⅲ（相手画面端）投げ→【立ちA・A→立ちB→しゃがみB（タメ）】Ⓒ▶Cブフーラ→【立ちB（タメ）→足払い】Ⓒ▶Bクー・ドロアSC▶Dブフダイン　ダメージ:3635

Ⅰのしゃがみ D後のダッシュ部分は一瞬ダッシュするだけでいい。Bクー・ドロアヒット時に画面端まで到達していればブフダインがつながる。
Ⅱはしゃがみ C後のつなぎが早すぎると、しゃがみ Cがヒットしない事があり、ゲージの回収効率が悪くなるので注意。
Ⅲの立ちA・A→立ちBのつなぎは最速。立ちB後のしゃがみB（タメ）は若干遅らせるのがポイントだ。

一撃必殺技

美鶴の一撃必殺技は自身のペルソナが相手の位置をサーチし、上からムチを振り下ろす。ヒット時はペルソナがムチで連打攻撃をしつつ相手を氷結状態にし、最後に氷結状態になった相手に美鶴がレイピアで串刺しにしフィニッシュとなる。

立ち、しゃかみ、空中カート可能たか、入力か成立した瞬間無敵のため、割り込み技としても使える

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
月影	B+D		
スキル			
クー・ドロア	←ため→AorB		★
ブフーラ	↓ため↑CorD	○	★
SPスキル			
刹那五月雨撃	↓↘→↓↘→AorB		
ブフダイン	↓↘→↓↘→CorD	○	
覚醒SPスキル			
マハブフダイン	↓↙←↓↙←CorD	○	
一撃必殺技			
ニブルヘイム	↓↓↓C+D	○	

真田明彦

CV:緑川光

強烈なラッシュに並ぶ者無し！ガチンコ勝負ですべてを砕け！

カエサル

鋭いジャンプを利用した強襲が真田の持ち味。リーチに優れたカエサルの強烈な一撃を盾に得意のインファイトに持ち込む機会をうかがおう。

text:JOKER

一撃必殺技

ピストル型の召喚器で自らの頭を撃ち抜くと同時にカエサルが手にした地球儀を中心に吸引を開始し、地球儀に相手が接触した時点で演出に移行する。地球儀はガード不能かつ吸引中は無敵状態が続くので、特定の技への切り返しに狙おう。

真田自身に接触判定か無いことに注意。画面端に追い込んで発動しても、ダッシュですり抜けられてしまう

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
ダブルアッパー	B+D（☆後B+D）		
スキル			
キルラッシュ	↓↘→AorB（☆）		★
打撃見切り	↓↙←AorB（☆後↓↙←AorB）（☆）		★
コークスクリュー	☆後→AorB		★
ブーメランフック	☆後←AorB（☆）		★
ダッキング	↓↘→CorD（☆後→+CorD）（☆）		★
ウェービング	↓↙←CorD（☆後←+CorD）（☆）		★
アサルトダイブ	空中で↓↙←+CorD（☆）		★
SPスキル			
サイクロンアッパー	↓↘→↓↘→AorB		
サンダーフィスト	↓↘→↓↘→CorD	○	
覚醒SPスキル			
マハジオダイン	↓↙←↓↙←CorD	○	
一撃必殺技			
アースブレイカー	↓↓↓C+D	○	

※（☆）マークが付いている技は連係の始動技、または連係に組み込むことができる技を指します。

基本戦術 ジャンプCで相手の動きを抑止しつつ、接近の機会をうかがう

飛び道具やペルソナのみが突進する技など、遠距離を攻撃する手段を持たない真田は、ジャンプ攻撃が相手に届く位置付近から接近するためのチャンスをじっくりうかがうのが基本的な闘い方になる。しかし、闇雲に突っ込んでいっても迎撃の的になるだけなので、まずはジャンプの出掛かりや2段ジャンプなどからジャンプCでけん制して相手に迎撃行動を取りにくくさせよう。相手が迎撃行動を取ることにためらうようになったら、そこで一気に空中ダッシュやダッシュジャンプからのジャンプBで襲い掛かるのだ。その際はジャンプBが2段技なのを利用して少し早めに出しつつ、相手を強引に上から押さえ込んでいこう。

また、空中からの接近と併用してキルラッシュで奇襲を仕掛けるのも効果的だ。キルラッシュの突進速度を利用し、相手のスキや動きそうなポイントを見つけたらガンガン突っ込んで一気にターンを奪い取ろう。なお、このキルラッシュがヒットした場合は技動作中に必ずカウンターの有無を確認すること。カウンターヒット時のみつながるような派生があり、特にA版はカウンターヒット時にコンボダメージが劇的にアップする。取りこぼさないよう集中し、一気に勝負を決めにかかろう。

ジャンプCはダメージが大きく、カウンターヒット時には追撃が可能だ。

Aキルラッシュがカウンターヒットしたら Cダッキングから追撃しよう。

真田の対戦三箇条

- ジャンプCで黙らせろ！
- 相手のスキに一気に近寄れ！
- カウンターヒットを見逃すな！

応用戦術 連係を使いこなせ！

キルラッシュから始まる連係は、そこからさまざまな崩しへと発展し、ダメージソースとして重要だ。キルラッシュ～Aブーメランフック～足払いは直前ガードされない限り連続ガードになる連係なので、これを主軸にガードされても有利になるBブーメランフック、通常技暴れをつぶす遅めAブーメランフックを使い分けて相手の対応を惑わせていこう。相手がガードを固め始めたら、Cダッキングからの投げや中段攻撃の立ちCで体力を奪おう。

Cダッキングからは相手の投げ抜け入力を狙った前方ジャンプからの様子見も強力な選択肢 暴発のスキにジャンプ攻撃をたたき込め！

応用戦術 起き攻めで畳み掛けろ！

相手を画面端まで追い詰めたときに、サイクロンレベルを3まで上げたコークスクリューをたたき込んだ後は起き攻めを仕掛けるチャンス。自分と相手の位置が入れ替わり、自分が画面端を背負った状態になるので各種D攻撃を設置して再び画面端へと吸い寄せよう。吸引中の相手は密着状態から垂直ジャンプすれば下を潜らせることができるので、しゃがみAから垂直ジャンプ→空中振り向き→ジャンプBでめくり攻撃を仕掛けるのが強力だ。

D攻撃はボタンホールドで発動待機か可能なので、吸い寄せるタイミンクを遅らせれば通常時と同しく正面への攻撃も可能だ

連続技

Ⅰ 立ちB ©→ SBキルラッシュ～Cダッキング～ダブルアッパー→立ちB Ⓙ→ ジャンプB（2ヒット）→立ちA・A ©→ Aキルラッシュ～Bコークスクリュー　ダメージ:4020

Ⅱ（相手空中時）しゃがみB（カウンター）©→ Cダッキング→［ジャンプA→ジャンプB］→立ちB Ⓙ→ ジャンプB→立ちB Ⓙ→ ジャンプB→立ちA・A ©→ Aキルラッシュ～Bコークスクリュー　ダメージ:3285

Ⅲ:（覚醒中、相手画面端）ジャンプC（カウンター）→Bキルラッシュ～Cダッキング～ダブルアッパー→立ちB Ⓙ→ ジャンプB→立ちB Ⓙ→ ジャンプB ©→ →（ワンモアバースト）→足払い ©→ Aキルラッシュ～Aブーメランフック～Cダッキング～Bコークスクリュー→ダブルアッパー（1段目）SC→ Aサイクロンアッパー SC→ Bサイクロンアッパー SC→ Bサイクロンアッパー　ダメージ:9526

Ⅰは、ダブルアッパー後の立ちBを少しダッシュしてから当てるのがコツ。ジャンプBを少し遅らせて出すことで着地後の立ちAにつなげよう。
Ⅱは対空迎撃から狙えるコンボで、コツはⅠ同様。
Ⅲは体力の多い真田と完二以外を一撃で葬り去ることができる超高火力コンボ。条件が厳しいので狙える状況は限られるが、覚えておいて損は無いはずだ。

基本戦術 オルギアモードとオルギアゲージを使いこなそう

オルギアモードでの強さが際立つアイギスは、いかにオルギアゲージを使いこなすかが勝敗を分けるだろう。オルギアゲージが多いときは、とりあえずオルギアモードになってみよう。オルギアモードになるためには、スキルのモードチェンジか、逆ギレアクションのエスケープチェンジを使う必要がある。安全にモードチェンジをするためには、しゃがみBやジャンプ↓＋Bを使って相手の接近を止めるか、Dボタンで設置できるペルソナの当て身に隠れてモードチェンジするといい。オルギアモードになったら攻めるチャンスだ！

しかし、不用意に攻めるだけでは、オルギアゲージがすぐに無くなってしまう。特に、オルギアブーストによる接近は強力だが、その分オルギアゲージの消費が激しいので、使いどころを見極めよう。相手が近い位置にいるようならば、しゃがみBを起点に攻めるといい。回避が困難な上に、ガードされてもオルギアブーストで接近できる。逃げる相手は多連装噴進砲・パンドラからオルギアブーストで追いかける、または前方ジャンプで接近しよう。前方ジャンプは通常モードより飛距離が長い。ブーストホバリングで相手の対空攻撃を空振りさせることや、下を潜る相手を空中振り向きからのオルギアブーストで追いかけたりと、豊富な空中制御を使って立ち回れるぞ。相手に攻撃を当てることができたならば、とにかくメギドファイア・改へとつなげよう。SBメギドファイア・改につなげることができれば、どこからでも高ダメージをたたき出せるぞ！

オルギアモードで攻撃を引っ掛けたらSBメギドファイア・改→B七式・ラジカルキャノンへとつなげられるようにしたい。

アイギスの対戦三箇条

- オルギアモードで体力を奪え
- 残弾とオルギアゲージを管理すべし
- ペルソナと重火器で時間を稼げ

応用戦術 相手のガードを崩そう

オルギアモードでの攻撃を相手にガードさせることに成功したら、ガード崩しを狙っていこう。立ちBをガードさせることができれば、中段のオルギアブースト→ジャンプBと、下段の足払いの二択が、どちらも連続ガードな上に割り込まれないため、強力。ガードされてもさらに攻めを継続できるため、オルギアゲージの許す限り何度も攻め立てよう。相手のガードを崩せたら、メギドファイア・改につなぐことで大ダメージを奪えるぞ！

立ちB自体も、遠めて出すことて一部の逆キレアクションに対応することかてき、非常に強力た

応用戦術 通常モードで立ち回る

オルギアゲージを使い切ってしまうと、長時間オルギアモードになれなくなってしまう。オルギアゲージを使い切る前に通常モードへと戻り、オルギアゲージが無いときを狙って接近してくる相手をうまく迎撃しよう。しゃがみBを使う際には状況を確認し、連続技も狙っていくようにしたい。しゃがみB空中ヒットからハイジャンプ【A→ジャンプB→ジャンプ↓B】とつなぐことでダウンを奪い、そのままオルギアモードになって攻めることも可能だ。

ジャンフ↓Bは空中ヒット時に相手を地面にたたき付ける効果かある ここからモートチェンシて起き攻めた

連続技

Ⅰ（残弾1以上、通常モード）【立ちA・A（1段目）】Ⓒ→Bモードチェンジ→ジャンプC（1段目）ⒸSBメギドファイア・改→B七式・ラジカルキャノン→【ジャンプB→遅めにジャンプC】→（着地）→ハイジャンプCⒸDメギドファイア・改　ダメージ:3937

Ⅱ（残弾12以上、通常モード、相手画面端）【しゃがみB(カウンター)(1段目をキャンセル)→ボコスカアタック～連打最大ヒット～Dフィニッシュ】→【立ちB→立ちC】→空中ダッシュ【ジャンプB→ジャンプA】→【立ちA・A・A】　ダメージ:2676

Ⅲ:（オルギアモード、相手画面端）しゃがみCⒸオルギアブースト→ジャンプB→【立ちB→立ちC】Ⓙジャンプ頂点付近でジャンプC→着地→ハイジャンプCⒸSBメギドファイア・改→B七式・ラジカルキャノン→Cメギドファイア・改→ボコスカアタック→D女神の大盾　ダメージ:約6598

ⅠとⅢのB七式ラジカルキャノンのタイミングは、SBメギドファイア・改の着地後に立ちAを空振りするとちょうどいい。ハイジャンプCはハイジャンプを最速で、Cボタンを遅らせて入力しよう。
ⅡはしゃがみBからボコスカアタックを素早く入力。SPゲージを約39回収する。中央ではCボコスカフィニッシュからジャンプC→二段ジャンプ→【ジャンプB→ジャンプC】とつなぐといい。

研究が進み、連続技の火力がさらに強力になった。オルギアモードで、いかに攻撃を当てるかが勝利のカギだ。大ダメージを狙え！

text:cw

一撃必殺技

空中から斜め下へ重火器を発射し、当たった相手を追撃する。連続技としてつながるタイプで、地上投げ2段目をワンモアキャンセル→ジャンプからや、空中投げ（カウンター）2段目をワンモアキャンセルからつなげることができるため、逆転要素が高い。

ハラディオンと書かれた兵器で追撃する ヘルソナファンならは聞き覚えのある名前ではないたろうか.

技名	コマンド	P	SB
逆ギレアクション			
エスケープチェンジ	B+D（空中可）		
スキル			
モードチェンジ	↓↓AorB		★
七式・ブラストガトリング	↓↘→AorB		★
七式・ラジカルキャノン	↓↙←AorB		★
七式・バルカン砲	空中で↓↘→AorB		★
オルギアブースト	→押しっぱなし(空中可)		
ブーストバック	←←(空中可)		
ブーストホバリング	空中で↑を入力し続ける		
メギドファイア・改	↓↘→CorD(空中可)	○	★
多連装噴進砲・パンドラ	↓↙←CorD(空中可)		★
SPスキル			
女神の大盾	↓↘→↓↘→CorD(空中可)	○	
覚醒SPスキル			
天軍の神槍	↓↙←↓↙←CorD	○	
一撃必殺技			
遺産解放兵器・パラディオン	空中で↓↓↓C+D	○	

分からん殺しにさようなら!

「強技」クラッシュガイド

やって楽しい「分からん殺し」、やられて腹立つ「分からん殺し」。今回はそんな「分からん殺し」のタネになりそうな技をピックアップして対策していくぞ!

鳴上悠

攻め継続のキモとなる技の対応策を覚えろ!

鳴上は攻めを継続しやすい技をいくつか持っている。これらの対策を知らないといつまでも相手のペースとなり、なかなか攻める機会が来ないこともあるだろう。まず使用頻度が高いのは、A獅子奮迅。攻撃判定が強く、無敵技以外ではなかなか打ち勝てない。ガードしても反撃ができないので、タイミングよくガードすることでガード硬直時間を短くする直前ガードを駆使して、その後の読み合いで勝負しよう。

CRASH 危険度90% A獅子奮迅

A獅子奮迅をガードすると2F有利。直前ガードすると4F有利になる。理想は逆ギレアクションや直前ガードしてから、立ちAと通常投げの二択を迫ること。なお、強力なしゃがみBを持つ一部のキャラは迎撃が可能。そのキャラは、鳴上、花村、クマ、真田だ。

鳴上の【立ちB↓立ちC】◯A獅子奮迅という連係は、一部のキャラはしゃがみBで割り込める。

CRASH 危険度50% Cジオ

連系のフォローや暴れつぶしで出されるCジオ。大抵の場合、ガード後に間合いが離れるので、本体に攻撃が届かない。狙いを手前のペルソナに変えれば、ジャンプキャンセルできる技なら、ペルソナを攻撃しつつ次の動きにつなげられるぞ。

Cジオをガードしたら、ペルソナの体力を削ろう。ジャンプキャンセルできる技がベストだ。

里中千枝

多彩かつパワフルな連係に冷静に対処しよう!!

千枝戦はいかに相手が有利な状況で接近されないかが重要なファクター。ダッシュ立ちAの連係に持ち込まれた場合は逆ギレアクションで割り込むのが基本だが、ガードされえた場合が危険なのでワンパターンな防御手段は考えもの。そこで立ちAを直前ガードしてつぎの攻撃を割り込む、さらにクイックエスケープ、バックステップで間合いを離すなど、さまざまな防御手段を駆使して、千枝の多彩な連係を対処しよう。

CRASH 危険度35% 暴れまくり~脳天落とし

A暴れまくり~A脳天落としは連続ガードにはならないため、間を逆ギレアクションで割り込める。ただし、A暴れまくり後ガードで対処される場合もあるので、A暴れまくり直前ガード→クイックエスケープで逃げるのも有効だ。

脳天落とし↓SB黒点撃はクイックエスケープか低姿勢技で割り込んで反撃を。

CRASH 危険度29% ジャンプCからの連係

千枝の投げ抜けつぶしに使用するジャンプCからは、降り際ジャンプBやジャンプDへ連係して攻勢を継続しようとするケースが多い。しゃがみBをはじめとした対空技で迎撃するのもいいが、クイックエスケープで逃げるのが簡単かつ安全だ。

ジャンプCからの連係に付き合う必要は無い。クールにエスケープで対処していこう

花村陽介

注意すべきはテンタラフーと立ちA→立ちB~の連係

テンタラフーはガード不能技で、くらうと混乱状態になる為、もっともくらいたくないスキルの一つ。しかし硬直はかなり長いので、避けてしまえば反撃が確定する。基本的な避け方だけでも覚えておこう。立ちA→立ちB→ダッシュ立ちA～の連係はガードしてしまうと不利な状況になり、通常ガード時は無敵技以外で暴れることができない凶悪な連係。しっかり抜け方を覚えて陽介に好き放題させないようにしよう。

CRASH 危険度90% テンタラフー

陽介がテンタラフーを狙う状況として多いのが通常技をガードさせた後。基本的にはガード後に上を入れっぱなしにしてジャンプするか、クイックエスケープをすれば簡単に避けることができ、反撃が確定する。しっかり意識すれば見てから避ける事も可能だ。

発生自体は遅いので、見てからクイックエスケープで避け、しっかり反撃を決めよう

CRASH 危険度95% 立ちA→立ちB

立ちA→立ちBを通常ガードしてしまった場合は逆ギレアクションなどの無敵技でしか割り込むことができない。立ちBガード後にすぐクイックエスケープをすれば回避は可能だ。どちらも相手の様子見に対しては危険なので、うまく使い分けよう。

直前ガードをすれば1フレーム有利になる。バックステップで避けるのも有効だぞ。

天城雪子

火炎ガードキルの動作に反応して対応策を取る

雪子戦で脅威となるのが、火による攻撃をガード不能攻撃にしてしまう火炎ガードキルからの攻め。通常技から出されるガード不能攻撃には、的確に対処しないと手痛い目に遭う。雪子側は通常技からダメージが高いSBアギ、Dマハラギのどちらかでガード不能を狙うケースが多い。これらは攻撃発生が遅いので「！」マークを見てからジャンプすること。通常技→Aアギは基本的に連続ガードなので、ガードキャンセルアタックで対処する。Aアギの1段目を直前ガードすれば爆発部分が連続ガードにならないため、逆ギレアクションで割り込めるぞ。

CRASH 危険度10000% マハラギダイン

覚醒中のCマハラギダイン（ガード）→火炎ガードキル→Dマハラギダインというガード不能連係。これはCマハラギダインの硬直が解けた瞬間にクイックエスケープで後方の火柱との間合いを離し、さらにダッシュで避けていこう。

割り込みて使用されるCマハラギダインは密着なら暗転後に投げ、遠距離時はダッシュからのクイックエスケープで回避する。

CRASH 危険度30% 立ちC→しゃがみC

雪子が使用する機会が多い立ちC→しゃがみCのつなぎは、ガード時に1フレームのすき間が存在する。そのため、立ちCを直前ガードすると3フレームのすき間が生まれるため、クイックエスケープで回避可能。回避後は反撃が間に合うので忘れずに。

立ちC後にクイックエスケープすると、雪子側も立ちC◎Cマハラギで対策してくるはず。ここからが本当の読み合いだ。

巽完二

感電から襲い来る戦りつの起き攻めを回避せよ！

完二の最もヤバい技は間違いなく感電効果の付いた無敵技の「うざってぇ！」だが、これは別頁の逆ギレアクション対策で触れているのでそちらを参照してもらいたい。ここではそのほかの立ち回りで振られる危険な技を紹介しよう。

恐怖の瞬間は感電から訪れる。立ち回りで感電するリスクを可能な限り避けたい。

CRASH 危険度40% 耐えてみやがれ！

空中から襲い掛かってくる耐えてみやがれ！は空中＆立ちガード不能のスキル。しかし完二の空中行動は遅いので、完二がジャンプしたらしゃがみながら対空を意識していれば耐えてみやがれ！は自動的に回避できるぞ。回避後はフルコンボだ!!

完二のジャンフに対する正解は様子見からのしゃがみB対空。ジャンプBの先端で殴られても、着地後に何もつながらないのでリスクは低い。

CRASH 危険度70% ジャンプC

ジャンプBに対して、踏み込んでしゃがみBで対空しようとすると飛んでくるのがコレ。しゃがみB対空のリーチが横に短いキャラは対空をつぶされないように注意。カウンター時のリスクがすさまじいのでジャンプB先端は対空を狙わず様子見に徹しよう。

しゃかみBか横方向も長い鳴上やクマならは対空技も比較的機能しやすい。ジャンプBだろうがジャンプCだろうがお構い無しにつぶしてやろう。

白鐘直斗

罠と狙撃をかいくぐって本体を逃がすな！

遠距離戦の得意な直斗に接近するためには、各技の性能を把握しておくことが大事だ。罠として設置される感圧起爆型メギドは特に危険なので、設置されないように攻撃していこう。設置されてしまっても、焦らずにじっくり接近しよう。

直斗は一撃必殺技もガード不能で危険。画面端と中央の間か安全地帯だ。

CRASH 危険度80% 感圧起爆型メギド

画面上に罠として配置されるスキル。本体に攻撃を当てるか、設置された罠自体に攻撃を当てると解除される。罠は接近すると視認できるようになる。罠自体を攻撃して消す場合は、視認できる状態でないとダメなので、設置した場所は把握しておこう。

緑色のD版は、地面まで攻撃判定のある技で攻撃して消そう。この際、直斗本体からの攻撃を受けないように注意したい。

CRASH 危険度90% 狙撃構えor二連牙～狙撃

狙撃の弾丸は5発セットになっており、5段目が吹き飛ばす効果を持っている。5段目をガードすることができてもA狙撃打ち切り→構え解除は硬直差マイナス7F。SPゲージがあるときはスーパーキャンセル可能なため、接近するだけにした方が無難だ。

A狙撃は真横に、B狙撃は下に跳弾、C狙撃は上方に向かって狙撃する。狙撃方向を読んで接近するのも手だ。

クマ

アイテムを使ったトリッキーな立ち回りに惑わされるな!

アイテムを投げるために、立ちBでけん制をしてくる相手には、空振りを誘える間合いでの前後移動からのダッシュが有効。アイテムは、離れている位置ならなるべく空中ガードし、近い間合いでは、ボコスカアタックと投げに注意しつつガードを固めていこう。また、しゃがみBによる対空が強力なことにも注意。

CRASH 危険度90% 激昂状態

クマの逆ギレアタックをくらってしまうと激昂状態となるが、間合いが開くので、クマの技をジャンプでかわしたり、ジャンプに対空迎撃を狙うという対処が可能だ。アイテムを投げようとする相手には、思い切ってダッシュで接近するのも有効だぞ。

逆ギレアクションをくらってしまった後の立ちBやクマスクリューは、垂直or後方ジャンプで回避していこう!

CRASH 危険度76.5% 立ちA

クマの立ちAはリーチが長いが、発生はそれほど早くないので、相手が技を出しそうなところに、先に立ちAを出しておくという動きが有効。走り込んできたクマを追い払うように技を出してみよう。立ちAを封じ、ジャンプを誘ったら、対空迎撃を狙うのだ。

美鶴の立ちAはリーチが長いため、立ち回り中に間合いに入った瞬間に押すことで先手を打てる ここから抑え込もう

桐条美鶴

厄介な突進技であるクー・ドロアと立ちBの性能について

ただでさえ通常技のリーチが長く、クー・ドロアで無理矢理接近されて困っているプレイヤーは多いはず。ここではクー・ドロア後の有利不利や、暴れつぶしとして使われている立ちBの対処法について触れていこう。美鶴側の狙いを理解して、甘えた行動を咎めよう。

CRASH 危険度80% クー・ドロア

クー・ドロアはA版、B版ともに近い距離でガードすれば4レーム有利になるので、密着でガードした場合は立ちAで暴れるのが有効だ。ヒット時は距離にもよるが、3フレーム以上不利になるので、ガードをするか、ジャンプなどで読み合いを放棄しよう。

密着気味で直前ガードをした場合は6フレーム有利になる ガードするタイミングは難しいが、しっかりと見極めよう

CRASH 危険度100% 各種立ちB

立ちBは4フレーム目から脚元属性無敵が付いているため、下段攻撃をすると一方的に負けてしまうことが多い。自分が有利な状況でも下段攻撃を出すと立ちBでフェイタルカウンターをもらってしまう危険性があるので、近距離で下段攻撃暴れをするのは控えよう。

近距離で有利な状況になっても美鶴戦での下段攻撃は絶対にダメ! 近距離はすべて立ちAなどを使って攻撃しよう。

真田明彦

勢いに惑わされるな! 各選択肢のリスクを覚えよう

真田戦で最も気を付けなければならないのが、キルラッシュから始まる連係への対処だ。ラッシュの勢いに惑わされて、手を出してもリスクが低いところを見逃し、逆に手を出してはいけないリスクが高いところで手を出して大ダメージを受けないように真田の手札を覚えよう。

CRASH 危険度30% ブーメランフック

連係からくり出されるブーメランフックはB版をガードすると真田側が有利になる。Bブーメランフックは小技でつぶすことができるが、派生を遅らせたAブーメランフックに負けるので少し遅らせて逆ギレアクションを出し、この二択自体を拒否してしまうのが得策だ。

遅らせ逆ギレアクションは多くの行動に対応できるが、キルラッシュで止められるとリスクが大きい 時には様子見も重要だ。

CRASH 危険度80% Cダッキング

連係中のCダッキング自体は怖い技ではないが、問題はその後の状況。ダッキング～通常投げを意識して投げ抜けを入力してしまった場合にジャンプで様子見されているとカウンターが確定してしまうので、ダッキングが見えたらジャンプして攻めを拒否してしまおう。

完全に読まれている場合は空中投げをくらってしまうこともある。ジャンプで逃げているときは投げ抜けを意識していこう。

アイギス

オルギアモードは無理せずしのぎ、通常モードを攻めろ!

アイギスがオルギアモード状態の場合は高火力連続技を狙われやすく、どの攻撃が当たっても危険となる。しかし、モードチェンジをするためにはスキが生じるので、ゲージが多いときの通常モードや、ゲージが少ない場合のオルギアモード時に攻めるチャンスが生まれるぞ。

CRASH 危険度81% しゃがみB

通常モードとオルギアモード関係なく使える通常技で、攻撃判定を広範囲にばらまく飛び道具。対地対空を兼ねた攻撃で、ガードするだけでも攻めの起点にされてしまう。本体の硬直が長く、後ろには攻撃判定が無いことが弱点だ。回避して反撃を狙おう。

広範囲をカバーするしゃがみB 空中ダッシュなどで裏まで回り込むか、クイックエスケープで回避して、硬直を狙おう

CRASH 危険度1000% オルギアブースト

オルギアモードのアイギスに触られてしまったら、崩しをガードでしのぎきるのは非常に困難。中段と下段を出される場所を覚えよう。足払いからは下段を出せず、ヒット確認も難しいため、足払い→オルギアブースト攻撃の入れ込みが多く、割り込みやすいポイントだ。

ガードだけでなく逆ギレアクション、クイックエスケープ、バックステップなど、回避方法を使い分けてしのぐしか無い

ゲームセンターへ行こう!

撮影協力： アークシステムワークス 広報 鈴木美香さん

『ペルソナ』シリーズの新作はアーケードゲーム! ゲームセンターならではの遊び方を知れば、より本作が楽しめること間違い無しだ。

取材協力：Hey

秋葉原を代表するゲームセンターの一つ。格闘ゲームやシューティングなど、さまざまなゲームが設置され、多くのプレイヤーで賑わっている。『P4U』は現在対戦台、シングル台ともに多数稼働中。

Hey
東京都千代田区外神田1-10-5 廣瀬本社ビル
年中無休
TEL03-5209-2030

STEP1 目当てのゲームが稼働している場所を探そう

『P4U』が稼働しているのは、ブルーが目を引くNESiCAxLive（ネシカクロスライブ）を搭載した、ビュウリックスと呼ばれる筐体。4月現在では、『P4U』が最新作なので、複数台稼働している店舗も珍しくはないはずだ。

STEP2 ゲームを遊ぶ前にNESiCA（ネシカ）を買ってみよう

『P4U』が稼働しているゲームセンターでは、NESiCA（ネシカ）と呼ばれるカードが販売されているはず。写真にあるような販売機で購入できるので、プレイ前に探してみよう。

STEP3 NESiCA（ネシカ）を登録してプレイを始めてみよう

NESiCAxLive（ネシカクロスライブ）筐体の上には、NESiCA（ネシカ）を読み取るカードリーダーが付いている。ここにカードを置いて、ゲームをスタートすれば、データを読み取ってくれる。カードのメリットは、下のカコミを参照しよう。

NESiCA（ネシカ）を使って遊ぼう!

NESiCA（ネシカ）を使って遊ぶことで、勝率などを記録することができる。また、『P4U』では「プレイヤーズギルド」と呼ばれるwebコンテンツ内で、遊んだ数だけたまるポイントを獲得し、このポイントを使うことで、キャラクターカラーや、プレイヤーネームの登録、さらには、原作『ペルソナ4』でおなじみのメガネをアクセサリーとして手に入れられるぞ。なお、「プレイヤーズギルド」は、携帯電話やパソコンからインターネットを介して、詳細な設定や登録変更などをすることが可能だ。

←『P4U』では、テレビの中での正装ともいえるメガネ姿のキャラクターが使用可能に!

シングル台のススメ

ゲームを始めたばかりで対戦で勝てない、練習をしたい、CPU戦とストーリーを楽しみたいという人にオススメなのが、一部店舗に設置されているシングル台だ。NESiCAxLive（ネシカクロスライブ）は設定によっては、ユーザーが任意でゲームを切り替えられるので、この設定になっている筐体では、『P4U』が画面に表示されていない場合でも、切り替え操作で『P4U』を稼働させることも可能。空いている台があったら試してみよう。もちろん、シングル台もNESiCAxLive（ネシカクロスライブ）に対応しているぞ。

NESiCAxLive（ネシカクロスライブ）は一つの筐体にさまざまなタイトルが入っていることがある。切り替えは簡単なので気軽にチャレンジ!

P4U 開発スペシャルインタビュー

昨年の発表後、継続して注目を集める中、ついに稼働した本作。今回は格闘ゲームとしての部分を手掛けたアークシステムワークスのキーマン三人を直撃！　本作に込められた格闘ゲームへの思いとは!?

聞き手：編集部／構成：有馬 史也

対戦ツールとしてのこだわりはできるだけ詰めました。

最初はアシストキャラが?
原作要素とゲームバランスのせめぎ合い

――稼働しての反響や手ごたえはいかがですか？

井口屋　ウチのゲームとしてはいろいろと挑戦的な部分も多かったタイトルなのですが、想像していたよりも評価していただけているようで、本当にありがたいです。それと、新規のユーザーさんが想像以上にプレイしていてくれて「格闘ゲームは初めてだけどやってて楽しい」と言ってくれる方が多かったので、うまく狙い通りにいってホッとしているところです。

――では、ゲーム内容の質問に移ります。まず、現在の4ボタンになったのにはどのような経緯があったのでしょう？

岡本　かなり初期の段階から4ボタンというのは決まりました。当初から家庭用で遊んでもらうこと、それもアーケードスティックを持っていない人がパッドで遊ぶということを想定しました。

井口屋　もともとがアトラスさんのRPGなので、原作ファンの方にもぜひ格闘ゲームの面白さを知ってもらいたかった。なので、家庭用のインターフェースだけで完結するものをという方針でスタートしました。アーケード版と家庭用版、その行き来がスムーズにできるようにしたかったので、ボタン配置はできるだけ近くなるようにしました。

――その4ボタンの内訳ですが、最初に『P4U』というタイトルの発表だけを聞いた時はペルソナボタンというのが一つだけあるのかなと予想していました。

福本　最初はそうだったんですよね。

井口屋　そういった案もありました。

福本　しかし、ペルソナのゲームなので、ペルソナの動きがいっぱい欲しい、というところから、やはり2ボタンは必要だろうということになり現在の形になりました。

――次に特徴的なシステムについてお聞かせください。まずはボコスカアタックからお願いします。

福本　ボコスカアタックは最初援護攻撃から始まったんですよね。

井口屋　当初はアシストキャラが居たんですが、議論を重ねた結果アシスト的なものは無しにしようとなったんです。それでも、総攻撃はペルソナ3、4の中でも象徴的なバトルシステムだということもあり、入れたいという意見がありまして、最終的にボコスカアタックで実装されました。

――次に逆ギレアクションはいかがでしょう？

井口屋　本作では難しいコマンド入力は無しにしようという方向で決まっていたので、無敵技をボタン同時押しでみんなが使えるシステムに落とし込みました。

岡本　D攻撃を絡めたラッシュが強いというのは分かっていたので、これで初心者の人が何もできないまま終わっちゃうのはマズイというのもありましたね。

――次にバッドステータスですね。これも原作ならではですが、結構数が多いですよね。

福本　当初からバッドステータスのシステムは入れたいなと思っていました。原作の中でキャラクターに対応するいくつかから格闘ゲームとして使えそうなものをチョイスして落としこんでいきました。特に試行錯誤したのは「恐怖」ですね。

岡本　最後まで決まらなかったよね。

福本　格闘ゲームにおける「恐怖」というのがさっぱり分からなくて……。

井口屋　やはり原作好きがニヤリとできる部分が無いとダメだろうというのは常に意識しましたね。その上で、従来の格闘ゲームファンも納得するものを目指していました。

バラエティ豊かな11キャラ
キャラクターコンセプトを徹底解剖

――次に各キャラのコンセプトを鳴上から順にお願いします。

岡本　鳴上に関しては最初から最後まで使いやすいキャラというのを目指しました。

井口屋　性能的にはウチの歴代主人公の中では一番クセが無いんじゃないかな。開発当初は少しスタンダードキャラ過ぎて個性が弱いときもあったんですが、紆余曲折あり結果としてはP4Uらしい面白いキャラになったと思います。

――千枝はどうですか？

福本　原作のカンフー設定を活かしたラッシュ系のインファイトキャラクターにしようと。加えて、原作のように規格外なダメージをたたき出せるキャ

profile

アーク
システムワークス
ディレクター

井口屋 タクミ

『ギルティギア スラッシュ』、『ブレイブルー CT』でメインプログラマーを務めた後、アーケード版『ブレイブルー CS』、家庭用版『アルカナハート3』でディレクターを担当。『P4U』ではASW側のディレクターとして格闘ゲーム部分全般を指揮。
お気に入りのキャラは千枝。

アーク
システムワークス
メインプランナー

福本 征士

『ギルティギア スラッシュ』、『バトルファンタジア』、『GGAC PLUS』、『ブレイブルー CT』、などにかかわり、『P4U』ではメインプランナーとしてゲームシステムやキャラコンセプトなどの企画、調整を担当。
お気に入りのキャラはクマ。

アーク
システムワークス
メインプログラマー

岡本 隆二

『ギルティギア スラッシュ』、『ギルティギア AC』、『ブレイブルー』シリーズなどのプログラミングを手掛け、『P4U』ではバトルシステムに関する企画とプログラミングなどを担当。
お気に入りのキャラは陽介。

ラを目指しました。その上で、キャラクターの人気もあるので簡単に使えてそう快感が味わえるようなキャラクターにしようと意識しました。

井口屋　脳天落としが中段→下段という属性になっていて、ガードすることが難しい性能なんですが、あれは初心者同士の対戦でA連打するだけでも試合展開が動くようにしたいなという意図もあってそうしました。

——陽介はいかがですか？

岡本　陽介はゲーム中屈指のスピードキャラという位置付けと、空中殺法みたいな動きをさせたいなということで作りました。

福本　テンタラフーも最初から陽介に入れようということになってましたね。後は本体攻撃が全部苦無を使ってるのもこだわりですね。実は美鶴もそうなんですが（笑）。

——陽介はダウン中のグラフィックなどが面白いですね。

井口屋　クマは別として、陽介が一番演出的に冒険できるなと思っていました（笑）。トリッキーな動きと共に楽しんでほしいですね。後はジライヤもかわいいんですよ。その辺りをペルソナチームさんに許容していただけたのはうれしかったですね。

——続きまして雪子をお願いします。

福本　雪子はけん制が強いキャラにしたかったんです。それだけでは要素が薄いので回復とブースタとガード不能技を付加しました。相手がダウンしたとき、プレイヤーによって攻め方が変わってくるキャラクターにしたかったんです。

井口屋　コノハナサクヤもかなり見栄えがよく、格好いいので、コンセプト的にも丁度いい感じに仕上がりましたね。

——次は完二ですね。

岡本　完二はそのままですが、パワータイプの投げキャラというコンセプトです。

井口屋　ウチの作品の投げキャラには珍しく地上ダッシュや空中ダッシュができます（笑）。

福本　見た目が大きいわけじゃないんで、ダッシュができないのは不自然なんですよね。

井口屋　覚醒SPスキルは逆転のだいご味もありますし、遠距離攻撃もできる。完二は投げキャラにしては器用なので使っていて面白いと思いますね。

——クマはいかがですか？

福本　クマはキャラクター的に何をやっても許されるだろうというところから入ってます（笑）。どうにかして出したかった原作のアイテムをクマに投げさせることでゲームに登場させています。使ってみると意外とスタンダードなキャラクターですね。

演出面では「千枝はかわいく」「陽介はコミカルに」というのを意識したとのこと。世界観を崩さずにニヤリとできる仕上がりとなっている。

——投げるアイテムの順番が決まってるというのが意外だったのですが。

井口屋　実は、結構前からウチの作品でランダム要素の部分を順番にしてみようという案が何度か出ていたんです。それで今回初採用ということで。クマはランダムキャラと見せかけて完全な戦略キャラなんですね。

——続きましては直斗ですね。

岡本　直斗は原作の即死技（ハマオン・ムドオン）は使いたい、銃を持ってるので撃たせたいというところですね。1ラウンドの中で、即死を狙うか、自力のK.O.を狙うか、というように作戦の切り替えをリアルタイムにしていくキャラにしようと思って作りました。

福本　このキャラは調整に一番時間がかかりましたね。銃が強過ぎたり、罠が強過ぎたり……（笑）。

井口屋　いろいろ調整して今の形に落ち着きました。初めは即死じゃないと勝てないキャラじゃないかとも思いましたが、割とそんなことは無く。

岡本　実はコンボダメージも高いですね。

——では次に真田をお願いします。

井口屋　これはペルソナ3からの三人すべてに当てはまるんですが、アトラスさんから本作用に上がってきたデザインを元に企画をしています。真田はアウトボクサーだよねなんて話はしていたんですけど、デザイン見たらゴツかったという（笑）。

福本　それでもやっぱりボクサーなので拳を使ってラッシュをするキャラクターにしたかったですね。

——カエサルが本体のリーチの短さを補っているという印象がありますよね。

福本　真田自身が近距離で手数で押すタイプなのでカエサルは反対に大振りの一発というイメージです。後はD攻撃の地球パワーで相手を吸い寄せるという。

井口屋　一撃必殺も含めてあの地球パワーは大分フリーダムなことになってるよね（笑）。

——続いて美鶴をお願いします。

福本　美鶴は持ってる武器が長物のレイピアだったのでけん制が強いキャラクターで、氷属性なので氷を入れたいなというのがありました。後はほかのキャラクターに無いためキャラにしたかったといった感じです。

——クー・ドロアは連発できない代わりに使いやすいという、いかにもため技といった性能ですね。

福本　そういう意味では象徴的なクー・ドロアは強力にしてあります。技が使いやすいので最初は強くなるなとは思ってましたけど、これから先相手に対策されていくと今よりは厳しくなるかもしれないですね。

——続いてアイギスですね。

福本　アイギスは原作にオルギアモードというのがあったので、それを使ってモードチェンジをできるようにしたいというイメージが大きかったですね。通常モードでは時間を稼げるような性能の技があるという感じです。

——遠距離の射撃に関してはいかがですか？

福本　特にシューティングキャラにしようというわけではなく、オルギアモードのゲージがたまるまでの間に時間を稼ぎたいということで飛び道具系のスキルが多くなっています。

——次に新キャラのラビリスについてもお願いします。

井口屋　ラビリスもペルソナ3のキャラたちと同じようにイラストイメージが来てから、そのイメージに合わせてコンセプトを練っていきました。

福本　でっかい斧を持ってたので、それをブンブン振り回すキャラクターになってます。斧をうまく使いこなそうとすると、固有ゲージであるアックスレベルが重要で、その辺りを感覚的に使わなければならないという非常にセンスが問われるキャラですね。

——斧が注目されがちですが、遠距離攻撃も豊富ですね。

福本　アリアドネによる攻撃もそうですし、本人がチェーンナックルを使うので結構万能ですね。やることも分かりやすいのでオススメです。

原作ファンも格闘ゲームファンも満足する上質なゲームを

——少しゲーム内容と離れますが、アーケードゲームへのこだわりはありますか？

福本　やはり雰囲気だったりコミュニティが魅力です。ゲームセンターでやることで、緊張感だったり、ほかの人に見られるドキドキ感なんかを味わってほしいなと思います。

井口屋　今回は最初から家庭用ありきのプロジェクトだったわけですけど、アトラスさんのオーダーが格闘ゲームとしても一流のものをということでして、こちらもそれにこたえてアーケードゲームとしてガチの闘いができるものを作ろうと。ウチがアーケードゲームで培ってきたものを全力投球させていただきました。格闘ゲームという対戦ツールとしてのこだわりは詰めましたので、格闘ゲームファンの方も奥深さを楽しんでもらえればいいなと思います。

——では、これからゲームセンターへ足を運んでみようと思っている人にメッセージをお願いします。

井口屋　この三人の中で、プレイヤーとしては僕が一番弱いんですね。なので僕が一番初心者に近い位置でディレクションをできたかなと思ったりしてます。簡単なシステムからでいいので、自分の好きなキャラを動かして、ボタンを連打するだけでかっこいいことができるというところをきっかけにして、格闘ゲームをアクションゲームやRPGと同じような感覚で遊べるようになってもらえればいいなと思います。

——本日はお忙しい中ありがとうございました！

「鉄拳アンリミテッド」ついに稼働!!

TEKKEN TM & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

対戦形式に大きな変更が加えられただけでなく、キャラクターの技にも数多くの調整が施されている、シリーズ最新作『鉄拳アンリミテッド』が、ついに稼働開始!! 今月は、序盤に重要となる各種変更要素についてアルカディアが最速調査! キミのキャラはどうなったかな!?

Text：半蔵門鉄拳衆（ノブ、パベル樋口、福士）

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2012年3月27日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA …タッグアサルト
H ……ホーミングアタックに対応した技
T ……打撃チェンジ技に対応した技

変更点をいち早く頭にたたき込め!

変更点解説

さらなる進化を遂げた鉄拳がついに稼動! 今号でシステムをまとめた変更点をおさらいし、限界を超えた強さを獲得しろ!

システム変更点まとめ

従来のタッグVS.タッグ（2on2）に加えて、今作では何とソロVS.タッグ（1on2）、ソロVS.ソロ（1on1）の試合形式が選択可能となっている。１キャラに魂をかける職人プレイヤーでも大満足の、多彩な対戦形式が選べるのだ。

ソロVS.タッグにおいては、一部の状況を除いてソロ側は回復可能ゲージが時間に応じて常に回復する。また、ソロ側はTAを含めたコンボを入れられたり、体力を減らされたりなど、本来タッグレイジが発動するであろうタイミングで、レイジが発動するようになっている。

ソロVS.ソロでは、TAGボタンの入力は無効となっている。レイジ発動条件は体力が一定以下になった場合で、回復可能ゲージは一切発生しない。加えて、ラウンドの制限時間も変更されている。

さらに、全対戦形式において体力とダメージの補正が個別に調整されているほか、タッグクラッシュ発動と同時に攻撃を受けた場合でも、タッグクラッシュが成立するようになっている。よりスピーディかつ戦略的な対戦ができるようになっているので、やり込みがいがあるぞ！

ソロでもタッグでも闘える、絶妙なバランスとなっている。まずは自分に合った対戦形式を選んで闘えばOKだ。

ソロとタッグの対戦における差

ソロだと体力が多く、常に回復可能ゲージが回復していくため、立ち回りにのみ専念できる。しかし体力はタッグ時の2倍あるというわけではない。また、打撃チェンジやタッグクラッシュが使えないために、壁際に追い詰められた際や起き攻めを仕掛けられたときはかなり厳しい状況に陥る。加えて、TAが使えないために壁までの運び能力や、レイジでのコンボ火力ではタッグに軍配が上がる。

●ポールの崩拳（↓↘→RP）ヒット時の体力比較

上がソロ、下がタッグでお互い崩拳を当てた際のゲージの減りを比較している。この違いを大きいと取るか、小さいと取るかはキミ次第だ。

キャラ別 変更点一覧（※並びは50音順、文字色の違う技は、文中で解説しているもの）

技	変更点
■アーマーキング	
	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更（相手がダウンしないように）。
	受け身を取れないように。
立ち途中に	攻撃力が上昇。
	ガード側の硬直時間が減少。
	ガード側の硬直時間が減少。
相手に接近して	攻撃力が上昇。
■アスカ	
	技の硬直時間が減少。
	技の硬直時間が減少。
	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。 攻撃力が上昇。 ガード側の移動量が減少。
立ち途中に	攻撃力が上昇。
■アリサ	
	移動量が増加。
	ガード側の硬直時間が減少。 でデストロイフォームへ移行できるように。
	でデストロイフォームへ移行できるように。
	攻撃力が上昇。
	攻撃力が上昇。
H	ホーミングアタックに変更。
	打撃チェンジ時、パートナーの出現タイミングが早く。
	攻撃力が低下。
	5発目の攻撃力が上昇。5発目の攻撃が空中に居る相手にヒットした際の相手の挙動が変更。
ヒット時	デストロイフォームへ移行するように。
デストロイフォーム中に背を向けて（or）	空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
デストロイフォーム中に	デストロイフォーム中にやで移動量を調整できるように。 ダウン状態の相手に攻撃がヒットした場合の相手の挙動が変更。
■アンナ	
	攻撃力が上昇。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更（ヒット時相手ダウン）。 空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	攻撃がヒットしなかった場合の硬直時間が減少。
	技の硬直時間が増加。
	攻撃力が上昇。
	攻撃判定のタイミングが遅く。
しゃがんだ状態で T	打撃チェンジ技に変更。
立ち途中に	攻撃力が上昇。 技の硬直時間が増加。
■エディ／クリスティ	
	攻撃力が上昇。 空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
【】	攻撃力が低下。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
しゃがんだ状態から	攻撃判定のタイミングが遅く。 攻撃力が上昇。
■オーガ	
	攻撃判定の範囲が拡大。
	攻撃判定の範囲が拡大。

キャラ別変更点補足①

アーマーキング： はダウンが奪えなくなったものの、ヒット時には大幅に有利なので などで継続して攻められる。ヒット確認が可能なので、中段の選択肢としては依然として優秀だ。 はガード時に受け身が取れなくなったが、後転や横転をすることで発生の遅い技は避けられるので、相変わらず時間稼ぎ技としての使い勝手は良好。

アスカ： はガードされても反撃を受けないようになり、これまで不安のあった横移動対策が強化された。 はガード時に距離が離れなくなったが、2発目ノーマルヒット時でもダウンを奪えるようになったので、壁際の攻めで活用できる。

アリサ： 後ろステップの移動距離が増え、機動力が復活したのはうれしい。また、さまざまな技からデストロイフォームに移行できるようになったことにも注目。確定反撃に多用される から移行して二択をかけたり、連係の始動技である から移行して展開を早めつつ択一を迫るなど、攻めのバリエーションを増やすことができる。 は打撃チェンジ後にパートナーで拾いやすくなった。

オーガ： 立ち や 入れ 、しゃがみ （ orしゃがんだ状態で ）は判定が強化され、低い姿勢の相手にも当たりやすく。 はガード時の硬直が減り、距離が離れるので、ほぼ確定反撃を受けない強力なけん制技となった。横移動中に は攻撃力上昇＆相手うつ伏せダウンに強化され、一気に崩し技として優秀に。ダウン中に は硬直が大幅に減少し、根元でガードされない限りは浮かせ技が確定しない。 は打撃チェンジ時に15フレームまでの技が確定しなくなった。交代せずに で追撃することは可能なので、相変わらず高リターンの投げ技であることは変わらない。空中受け身はコマンドが変更され、暴発しづらくなった。

カズヤ： はガード後に距離が離れなくなり、確定反撃をくらいやすくなった。また、 はガード時に相手の空中コンボ始動技をくらうほど硬直が延び、発生の早さを活かしてぶっ放すような使い方がしづらくなった。

ガンリュウ： がチェンジ対応技となり、強烈なリターンが得られるようになった。 が先端でヒットした場合、ガンリュウでの追撃が難しいため、パートナーによっては常にタッグコンボを狙った方がいいだろう。

キング： はヒット時のダメージが上昇し、硬直差でもより有利に。ヒット時に を出せば、打撃では割り込めない連係となる。立ち途中に は、ヒット時の有利およびガード時のスキが向上し、確定反撃以外の用途に使いやすくなった。

クマ／パンダ： が打撃チェンジ対応技となり、中段のリターンが向上。中～近距離で多用したい。ハンティングスタイル中に やハンティングスタイル中に 、ハンティングスタイル中に といった技は、相手の攻撃に対して使い分けることでハンティングスタイル中の守備力を上げることができる。

ザフィーナ： の硬直が減り、構えの姿勢の低さを利用して判定の高い反撃をスカすことが可能となった。モードマンティス中に やモードスケアクロウ中に などの下段技もダメージが増えており、下段の崩しが強化されている。

シャオユウ： と はヒット時、ガード時ともに状況が良くなり、接近戦でさらに強い技となった。 は発生が遅く＆威力が下がったものの、中段ホーミングアタックに。派生を匂わせつつ背向けから展開を作れるので、接近戦での横移動対策としては文句無しの性能。立ち途中 は威力が上がり、確定反撃として強化。ダウンを奪える技としては発生が早く硬直が短いので、適当に打っても強力。鳳凰の構え中に は、ノーマルヒットでダウン、カウンター時にコンボが入り、ガード時の硬直は従来通りと、驚異的な性能の技となった。

技	変更点
(orしゃがんだ状態で)	攻撃判定の範囲が拡大。
	攻撃力が上昇。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	ガード側の硬直時間が増加。 ガード側の移動量が増加。
	技の硬直時間が減少。
ヒット時 …	攻撃力が上昇。
	技の硬直時間が減少。
立ち途中に	攻撃判定の範囲が拡大。
立ち途中に H	ホーミングアタックに変更。
横移動中に	攻撃力が上昇。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更（ヒット時相手ダウン）。
ダウン中に	技の硬直時間が減少。
相手に接近して	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
空中受身	or or ＋攻撃ボタンにコマンド変更。
■カズヤ	
	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	技の硬直時間が増加。
	ガード側の移動量が減少。
	技の硬直時間が増加。
立ち途中に	パートナーが仁八のときに打撃チェンジを行った際、相手の挙動が変更。
■ガンリュウ	
	攻撃力が上昇。
	1発目がノーマルヒットした際に2発目が連続ヒットするように。 技の硬直時間が増加。
	攻撃力が上昇。
T	打撃チェンジ技に変更。
	の入力受付時間が長く。
	の入力受付時間が長く。
立ち途中に	攻撃力が上昇。
■キング	
	攻撃力が上昇。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
☆	攻撃がカウンターでヒットした際の相手の挙動が変更。
  しゃがんだ状態で 走り中に	しゃがんだ状態の相手に攻撃を当てた際の相手の挙動が変更。
立ち途中に	技の硬直時間が減少。
立ち途中に T	打撃チェンジ技に変更。
相手に接近して	攻撃力が上昇。
(相手しゃがみ中)接近して or	攻撃判定のタイミングが早く。
■クマ／パンダ	
	ダウン状態の相手に攻撃が当たるように変更。
	ガード側の硬直時間が減少。
T	打撃チェンジ技に変更。 ガード側の硬直時間が増加。
ハンティングスタイル中に	下段さばき効果が追加。
ハンティングスタイル中に	相手の上段攻撃や中段攻撃をガードできるように。
ハンティングスタイル中に	レバーをニュートラル状態にしたときでも、上段攻撃や中段攻撃をガードできるように

技	変更点
■ザフィーナ	
	技の硬直時間が減少。
	技の硬直時間が減少。 ガード側の硬直時間が減少。
	ガード側の硬直時間が減少。
横移動中に	技の硬直時間が減少。 ガード側の硬直時間が増加。
モードスケアクロウ中に	攻撃力が上昇。
モードスケアクロウ中に	攻撃力が上昇。
モードスケアクロウ中に H	ホーミングアタックに変更。
モードマンティス中に	攻撃力が上昇。
モードマンティス中に	技の硬直時間が減少。 しゃがみへ移行するように。 モードマンティス中に でモードマンティスへ移行可能に。
■シャオユウ	
	技の硬直時間が減少。
	技の硬直時間が減少。
H	ホーミングアタックに変更。 攻撃判定のタイミングが遅く。 攻撃力を下げました。
	攻撃力が上昇。
	技の硬直時間が減少。
立ち途中に	攻撃力が上昇。
立ち途中に ホールド	攻撃力が上昇。
立ち途中に	攻撃力が上昇。
横移動中に H	ホーミングアタックに変更。
横移動中に	攻撃力が上昇。
鳳凰の構え中に	技の硬直時間が減少。
鳳凰の構え中に	鳳凰の構え中に でキャンセルして背向け状態に移行できるように。
鳳凰の構え中に	攻撃がカウンターでヒットした際の相手の挙動が変更（カウンターヒット時、相手腹崩れに）。
■ジェイシー	
or転身歩中に	攻撃力が上昇。
or 相手に背を向けて	攻撃力が上昇。
	攻撃力が低下。
	攻撃力が低下。 技の硬直時間が減少。
	攻撃力が上昇。 攻撃判定のタイミングが遅く。
	攻撃がヒットしなかった場合の硬直時間が増加。
	攻撃判定のタイミングが短く。
T	打撃チェンジ技に変更。
■ジャック6	
立ち	技の硬直時間が減少。
	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	攻撃がカウンターでヒットした際の相手の挙動が変更（カウンターヒット時、相手腹崩れに）。
T	打撃チェンジ技に変更。
H	ホーミングアタックに変更。
立ち途中に	攻撃力が上昇。
立ち途中に	技の硬直時間が増加。

キャラ別変更点補足②

ジュン：がダウン状態の相手に当たらなくなったので、コンボの締めや起き攻めに使う技を変えよう。の投げ後はが確定しなくなるなど火力は下がったが、アスカと同じようにが確定反撃を受けなくなったほか、各種技からの横移動派生後に技を出せるようになるまで早くなるなど、立ち回り面では強化された。

ジン：とはどちらもダメージが上がり、確定反撃の能力が上がった。相手の横移動に強く、しゃがみステータスを持つの硬直が短くなったことにより、特定のキャラクター以外には浮かされなくなった。

ジンパチ：はガード時の硬直が増え、相手に主導権を握られやすくなった。は威力が下がったものの、ガード時の硬直が減ったため削り技としてリスクが減少。からはでバウンドしなくなったものの、ならバウンドを誘発できる。しゃがんだ状態ではダメージが上昇し、カウンターヒット時にダウンを奪えるなど大幅強化。崩しの主力として使えるようになった。

スティーブ：はノーマルヒットの有利フレーム

ピーキーな部分が調整され、さらに使いやすくなったジンパチ。苦手の少ない、ハイスタンダードなキャラクターとなった。

が増えたため、その後の攻めを継続しやすくなった。また、カウンターヒット時には相手が右横転をしない限りが確定して、そこからコンボに移行できる。カウンターヒット時の距離が近ければで拾えるのは変わらずだ。

デビルジン：やは、ガード時に相手のコンボ始動技が確定してしまうので、適当に打つことは控えたい。確定反撃やスカ確用の技として使っていくようにしよう。

ドラグノフ：猛威を振るったは、ガード時の硬直が増え、横移動で避けられやすくなった。その代わりにの発生が早くなったので、横移動対策の中段にはこちらを使っていこう。

ニーナ：が確定反撃を受けないようになり、中距離での制圧能力が上がった。下段技のは、ガード時の硬直が少なくなり使いやすくなったが、ヒット後の有利フレームと軸ズレが減少したことで、攻めが継続しづらくなった。

ファラン：が横に弱くなり、有利な状況でとりあえず打つ、といった使い方ができなくなったことに注意。レフトフラミンゴ中にはさまざまな調整を受け、コンボに組み込むことが困難になった。

フェン：はダメージが下がったものの、ホールド時に相手にヒットすると、などの技が地上で連続ヒットするように。壁際で使うと面白い。

ブライアン：ヒット時、その後のが割り込まれないようになり、崩し&攻めの起点として強化された。立ち途中には、カウンターヒット時にダウンを奪えるようになったので、壁際で活用するといい。

ブルース：☆のヒット時に、で相手の暴れをつぶせるようになったのは大きい。立ち途中には威力が下がったが、コンボには移行できるので、依然として確定反撃やスカ確として優秀。

ヘイハチ：は、ガードされると全キャラクターに浮かされるほどの距離&硬直になった。

ボブ：はダウンを奪えなくなったが、ガー

■ジュン	
	技の硬直時間が減少。
↑(or ↓) ↑(or ↓) ↑(or ↓) ↑(or ↓)	重ね霞と神楽へ移行できるタイミングが早く。
	２発目の攻撃判定のタイミングが遅く。
	出雲中に出すことのできる技へ移行するタイミングが早く。
	技の硬直時間が減少。
	ダウン状態の相手に攻撃が当たらないように変更。
	技の硬直時間が増加。
立ち途中に	攻撃力が上昇。
■ジン	
	攻撃力が上昇。
	技の硬直時間が減少。
	攻撃力が上昇。
	２発目の攻撃力が上昇。
残心・弐中に or前心中に	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。 空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。 ガード側の移動量が変更。
■ジンパチ	
	ガード側の硬直時間が減少。
	攻撃判定のタイミングが長く。
	技の硬直時間が減少。 攻撃力が低下。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	TAGボタンの入力の有無にかかわらず、攻撃判定のタイミングが一定に。
	ガード側の硬直時間が減少。
	技の硬直時間が減少。 攻撃力が低下。 ガード側の硬直時間が減少。
立ち途中に	相手が近距離に居る際に攻撃を当たりやすく。
しゃがんだ状態で	攻撃力が上昇。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更（カウンターヒット時、相手ダウン）。
如意動中に	ガード側の硬直時間が増加。
■スティーブ	
	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	３発目の入力受け付け時間が延長。
立ち途中に	攻撃力が上昇。
ピーカブースタイル中に	攻撃力が上昇。
ピーカブースタイル中に	攻撃力が上昇。
ピーカブースタイル中に	攻撃がカウンターヒットした際の相手の挙動が変更。
■デビルジン	
	技の硬直時間が増加。 ガード側の硬直時間が減少。
	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
ホールド（２段階目）	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	技の硬直時間が増加。
■ドラグノフ	
	技の硬直時間を増やしました。 攻撃判定のタイミングが短く。
	攻撃判定のタイミングが早く。 攻撃力が減少。
	ガード側の移動量が減少。

■ニーナ	
	ガード側の硬直時間が増加。
	攻撃力が上昇。
	技の硬直時間が増加。
or しゃがんだ状態で	攻撃ヒット時の技の硬直時間が減少。 打撃チェンジ時、パートナーの出現タイミングが早く。
	技の硬直時間が減少。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	１発目の攻撃が相手にカウンターヒットした際、２発目が連続でヒットするように。
	打撃チェンジ時、パートナーの出現タイミングが早く。
横移動中に	ガード側の移動量が増加。
横移動中に	攻撃力が上昇。
■ファラン	
	ホーミング性能が低下。
	攻撃力が上昇。
	ダッシュ中、相手が背後に居ても技を出せるように。
立ち途中に	ダウン状態の相手に攻撃が当たらないように。
立ち途中に	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
右構え中に	攻撃力が上昇。
右構え中に	攻撃力が上昇。
右足上げ中に T	打撃チェンジ技に変更。 空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
左足上げ中に	ホーミング能力が低下。 攻撃力が低下。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。 空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
■フェン	
T	打撃チェンジ技に変更。
H	ホーミングアタックに。
	攻撃力が減少。 ホールド可能に（ホールドした際のヒット時、特殊なやられを誘発）。
立ち途中	攻撃力が上昇。
■ブライアン	
	ガード側の硬直時間が増加。
H	ホーミングアタックに。
	技の硬直時間が減少。 ガード側の硬直時間が減少。
	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
立ち途中に	攻撃がカウンターヒットした際の相手の挙動が変更（2発目カウンターヒット時、相手ダウン）。
■ブルース	
☆	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
立ち途中に	１発目と２発目の攻撃力が減少。
■ヘイハチ	
	ガード側の移動量が減少。 攻撃がガードされた際の技の硬直時間が増加。
	ガード側の硬直時間が減少。
	ガード側の硬直時間が減少。
立ち途中に	ガード側の硬直時間が減少。
	交代中に技を出せないように変更。
■ペク	
☆	ガード側の移動量が増加。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
横移動中に T	打撃チェンジ技に変更。

ド時の硬直は従来通りで、ヒット時にはその後の が割り込まれないため有用な技だ。 はガードされた際の距離が近くなったので、相手の確定反撃には注意しよう。

ミゲル： が打撃チェンジ対応技となったことも強力だが、目玉は から技をスムーズに出せるようになったことだろう。 からの中段と下段には強力なものがそろっているため、立ち回りや起き攻め、崩しとすべてにおいてプラスとなっている。

ヨシミツ： がしゃがまれるようになったが、 の硬直が減り、 のカウンターヒット時にうつ伏せダウンを誘発するようになったので、読み合いに持ち込めるようになった。

ラース： が調整され、ヒット確認が不可能に。 や はノーマルヒット時の有利フレームが減ったため、攻めの継続は困難になった。特に ノーマルヒット時は、立ち途中に へと連係させても、相手に交代や横移動で避けられてしまうことには注意したい。

の移行が大幅に早くなったミゲル。開幕より遠い間合いから、予備動作無しにいきなりこんな大技が飛んでくることも……。

リー： 立ち途中に が変更され、確定反撃とスカ確向けの性能となった。ガードされるとコンボ始動技をくらってしまうほどスキがあるものの、当たればリー単体でも威力の高いコンボを入れられるので、ソロでも問題無く使うことができる。

リリ： は硬直が減って置き技としての価値は上がったものの、近距離でガードされると相変わらず浮かされてしまうので注意。 は威力がアップ。追撃を含めると大きなダメージを与えられるので、相手が反応してガードしてこないようであれば、非常に強力な崩し手段となる。

レイ： が打撃チェンジ対応技となり、壁への運びなどを含めリターンが上昇。 はダメージが大きく向上し、近距離での中段技として優秀な技になった。

レイヴン： のダメージが上がり、ステップからのスカ確が優秀になった。また、 で旧作の「ヴァンプニー」が出せるようになったが、コマンドの性質上暴発には注意したい。

レオ： はガード時に密着状態となったため、攻めが途切れやすくなった。 はダメージが減ったものの、ヒット時とガード時の硬直は変わっておらず、優秀であることに変わりはない。

ロウ： はガード時の硬直が減り、崩しとして気軽に打てる技に。 もガード時の硬直が減り、中距離でのスカ確やぶっ放し技として使いやすく調整されている。

ロジャーJr.： は発生が早くなり、ボブの といった技への確定反撃として使えるようになった。 はカウンターヒット時のやられが変わり、前ダッシュや の特殊ステップでやられ中の相手を追いかけ、空中コンボを入れられるようになったため、中距離でのけん制や差し込み技として大きく強化された。 はダメージがアップし、空中ヒット時には縦回転を誘発するようになった。

ワン： は、2発目ガード時の距離が近くなり確定反撃を受けやすくなったが、1発止めからの攻めは相変わらず強力。 はオーガと同様に交代しても浮かせ技が確定しないので、素直にワンで浮かせてコンボを入れよう。

コマンド	変更点
フラミンゴ中に	ホーミング性能が向上
フラミンゴ中に	ガード側の硬直時間が増加。
フラミンゴ中に	ホーミング性能が向上。
■ボブ	
	空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	ガード側の硬直時間が減少。
	ガード側の硬直時間が減少。
	ガード側の移動量が減少。
	2発目と3発目の攻撃力が低下。
■ポール	
	技が出せるようになるタイミングが早く。
	技の硬直時間が減少。
	技の硬直時間が減少。
	ガード側の硬直時間が減少。
	ガード側の硬直時間が減少。
	空中にいる相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
■マードック	
	技の硬直時間が減少。
T	打撃チェンジ技に変更。
相手に接近して	攻撃力が低下。
	空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
立ち途中に	攻撃力が上昇。
■ミゲル	
	タッグボタンの入力の有無にかかわらず、攻撃判定のタイミングが一定に。
	攻撃判定のタイミングが遅く。
T	打撃チェンジ技に変更。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	サヴェッジスタンス中の技を出せるようになるタイミングが早く。
	攻撃力が上昇。
サヴェッジスタンス中に	空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
サヴェッジスタンス中に	ガード側の硬直が増加。
■ヨシミツ	
	ガード側の硬直時間が減少。
	3発目の攻撃判定のタイミングが遅く。
	攻撃がカウンターヒットした際の相手の挙動が変更（相手うつ伏せダウン）。
	1～3発目の攻撃力が低下。
	攻撃力が上昇。
	攻撃力が上昇。
■ラース	
	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	2発目の入力受け付け時間が短く。
	1発目の攻撃力が低下。
	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	ガードされたときの技の硬直時間が増加。
■リー	
	攻撃力が上昇。
	ガード側の硬直時間が減少。
	ガード側の硬直時間が減少。
	攻撃力が低下。
立ち途中に	攻撃力が低下。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。

コマンド	変更点
立ち途中に	技の硬直時間が増加。 ガード側の移動量が減少。 攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。 空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。 打撃チェンジ時、パートナーの出現タイミングが遅く。
ヒットマンスタイル中に H	ホーミングアタックに。
■リリ	
	技の硬直時間が減少。
	攻撃力が上昇。
■レイ	
T	打撃チェンジ技に変更。
	攻撃力が上昇。
	技の硬直時間が減少。
	攻撃力が上昇。
妃睡鳥中に	攻撃力が低下。
■レイヴン	
	ガード側の移動量が減少。
T	打撃チェンジ技に変更。 攻撃力が上昇。 空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	新しく技が追加。
■レオ	
	ガード側の移動量が減少。
	1発目の攻撃力が低下。 2発目のガード側の移動量が減少。
	ガード側の硬直時間が減少。
	ガード側の硬直時間が減少。
	1発目の攻撃力が低下。
■ロウ	
	ガード側の移動量が減少。
	技の硬直時間が減少。
	2発目の攻撃力が低下。
	技の硬直時間が減少。
チャージドラゴン中に	相手の攻撃を無効にするタイミングが長く。
■ロジャーJr.	
	攻撃判定のタイミングが早く。
	技の硬直時間が減少。 空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
	ガード側の硬直時間が減少。
	ガード側の硬直時間が減少。
	攻撃がカウンターヒットした際の相手の挙動が変更。 技の硬直時間が減少。 ガード側の硬直時間が減少。
	攻撃力が上昇。 空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
■ワン	
	ガード側の移動量が減少。
	攻撃判定のタイミングを早く。 ガード側の硬直時間が減少。
	技の硬直時間が減少。 ガード側の硬直時間が減少。
	空中に居る相手に攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。
横移動中に	攻撃力が上昇。
相手に接近して	攻撃がヒットした際の相手の挙動が変更。

鉄拳番長

鉄拳番長軍団 格闘記

美食三昧!? 番長軍団福岡へGO! の巻

中州で豪遊!? 番長軍団野望珍道中記♪

「一体いつになったらうちの店に来てくれるの!? いい加減待ちくたびれたんだけど……」一本の電話が鳴る……最近そのパターン多いな(笑)と思いつつ受話器を置く。そう、福岡は博多から実に3年ぶりに連絡が! 所用でちょくちょく行ってはいたが組み手はうまく外していたなぁ～と感じたぜ♪

見出しの通り、うまくイベントが成功したら福岡随一の飲み処で、鉄拳の話題を肴にしつつ一杯引っ掛けに行ける場所へ直行だ(笑)。今回のゲストは、九州のプレイヤー(男女問わず)に大人気! 永住してほしい! 一緒にペアプレイをやりたい! 結婚してほしい!? とさまざまなオファーを受けまくっている時の人! 組み手の度に眉毛を無くして帰京する戦士「ノビ」を連行して現地に向かったぜ♪ WCGを制覇しても奢らないあの姿勢は見事! だれにでも気さくに話しかけて、さらに鉄拳まで教えちゃうなんていい人オーラでまくりだぜ♪ 今回は眉毛を死守して帰ることができるのかな!?

覇道その十五 戦々恐々!?

店舗に入った瞬間、超綺麗なメイドさんが!? そうです、このnamco博多バスターミナル店は、大人気! 一番くじのコラボショップがあり、そこの店員さんがメイド姿でお出迎えだったんです(笑)。無駄にテンションが高くなった番長軍団はその勢いで制覇しちゃおうと……まずは組み手に向かったぜ! 相変わらず九州中からプレイヤーが集まってくれて、今回はギャラリーを含めると70名近い人たちに囲まれての組み手で超うれしかったぜ♪ しかし……なんと今回は俺も「ノビ」も九州のプレイヤーにズタズタにされたぜ……特に俺は組み手至上初の負け越しか!? という程負けてしまった……気を抜くとこういう悪魔が潜んでいるって事を体現したぜ……。気を取り直してランダム2on2へ!

今回の抽選は、名前を見て俺の判断でどんどんペアを組ませるといった超公平な抽選!? をやったぜ!(笑)。そして、「ノビ」は熊本で組んで見事眉毛を剃られたあの女性プレイヤーの「みいたん」とリベンジをさせることに! そして俺は「ここあ」と組むことに!(かわいい名前を選んだら女性だったの!)完全に俺得な状況で、士気を上げて望んだ!

俺はなんとか一回戦を無事に突破する事ができたが、二回戦で「トンパ/carnabis」ペアに敗退……勉強不足だった……。しかも「ノビ/みいたん」ペアも大分と北九州の核弾頭「クラッシャー牛嶋/まさかり仁」ペアに敗れる事に……番長軍団の良いところが全く出せなかったぜ……。そして決勝は3チームの三つ巴戦に! 一進一退を繰り広げ2回の再試合を終えた結果「スペハン/ミクゥ」ペアが優勝したぜ! おめでとう! なんと3時間にもわたる大熱戦だったぜ! 今回のMVPは若干11歳にして元鉄拳王の「弦」に! 表彰式が終わったあと恒例の眉剃り大会が! はい、今回も無事に「ノビ」のまゆげが無くなりました! そろそろ眉毛剃るのも飽きてきたから次の罰ゲーム考えるか……。

ゲストに加え、九州の顔役まったりもドヤ顔で登場だぜ!

優勝者の二人だ! あれ? 手に持っている物はなんだ!?(笑)

「ノビ」が「みいたん」を襲う!! いくらかわいいからってダメたぜ!(笑)

美しきパートナー「ここあ」のセコンドに! いい仕事だった(笑)。

最近眉毛が無くても全く違和感が無くなってきたなぁ～♪

弦が平均年齢をグッと下げてくれているぜ♪(笑)

番長のちょっといい店紹介 ～バトル編～

今回は鉄拳一押しのナムコ店舗同士がガチバトルだぜ!ナムコランド幕張店代表 齋藤ストアマネージャー!「鉄拳暦17年、鉄拳愛ならだれにも負けないぜ!!」VS. namco大阪日本橋店代表 横山ストアマネージャー!「鉄拳暦は浅いが……。」

北は北海道出身の道産子魂を引っさげて、すべてのお客様に楽しんで頂けるお店作りを心掛けますと誓い続け、実践し続ける男！「namco大阪日本橋店」の「横山ストアマネージャー」の登場だ！
業務用、家庭用問わずゲームを愛し続け、その愛を伝えるため、今や大阪の秋葉原と呼ばれるこの聖地に君臨！ ナムコ最大級8セットの鉄拳設置台数でお出迎え！ しかも、コスプレ美女の店員もお出迎え！（出没日時は不定期です）あのeggモデルの「ゆまち」もイベントに来店した事があるなど、GALにもお墨付き!? の店舗だぜ！ 各種オフ会やイベントなども応相談！
お客様のため、盛り上げるため、楽しむためなら何でもOK！ しかも、日本橋限定のスペシャルオフィシャル大会も実施予定だぜ！見逃すな！
ペアプレイも充実しているので、関西人ならではの突っ込み鉄拳が見れるかも!? 番長の故郷でもある大阪に寄ったらぜひとも来店してくれよな！

圧巻の道場札！ ここに名前を連ねてみないか!?

namco大阪日本橋店

〒556-0011 大阪府大阪市浪速区難波中2-1-17
コスモビル1～3F
TEL：06-7656-3885
営業時間：9:00～24:00

横山ストアマネージャーから幕張に一言
「仲良くやりましょう（笑）。」

VS

ナムコランド幕張店

〒262-0032 千葉県千葉市花見川区幕張町2-7701
TEL：043-273-3071 営業時間：10:00～24:00

…子も完備だぜ!! 店長も随時対戦相手募集中

見よこの看板を!! 仁八が闘者をお出迎えだ!!

斉藤ストアマネージャーから日本橋に一言
「台数では負けていますが質では負ける気がしません！」

「遊びを通じて、お客様を幸せにします」の精神で「鉄拳を通じて、お客様を幸せにします！」と言い張るこの男！「ナムコランド幕張店」の心は鉄拳王「齋藤ストアマネージャー」の登場だ！ 自社ゲームを盛り上げようと、ふと触った鉄拳に魅了され本人も超やり込み勢に！
メインキャラのジャック6を使用し前作の試合数はなんと2万3千試合以上！ 今でも仕事帰りに自店で毎日のプレイは欠かさない気さくな店長がお店で待っています！ どこよりも多いイベント実施を宣言し実行中！（ナムコ比）しかも齋藤SMだけではなく、元鉄拳王の「のきなみ」が従業員として勤務しているので、鉄拳が強くなりたい！ うまくなりたい！ 方々は気軽に教えることもお店の売りだぜ！ ペアプレイも完備しているので、みんなでわいわいしたいプレイヤーやカップルプレイヤーもぜひとも来店してくれよな！

拳道場HPはこちら http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

あの膝まったり杯が今年も開催だぜ！ 去年は参加できなかったけれど今年は超強力なチームで参加する事が決定(!?)したぜ!! 例年何かしらの感動を与えてくれる大会に成長し続けているぜ！ みんな今すぐホームページをチェックして開催要項などを確認してくれよな!!

タイトーステーション福岡天神店

イベントスケジュール
5月3日(木) 同キャラ 3on3
5月4日(金) 4on4 シングル or タッグ

詳細はホームページまで
http://hizamattaricup.com/

ガンスリンガー
アーケード史上初

GUNSLINGER STRATOS
ガンスリンガーストラトス™

これまでにない新たな対戦ゲームとして注目を集めている『ガンスリンガーストラトス』が、業界初となるβイベントの開催を決定！　イベントの開催店舗情報はもちろん、ダブルガンアクションの操作説明やテクニック、プレイヤーキャラクターなど、β版の最新情報を紹介していこう。

ゲームタイトルゲームタイトル
■メーカー：ドリームファクトリー／サミー
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：未定
■発売日：未定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

※掲載している画像はすべて開発中のものです。

βイベント開催決定！

上下左右に連結させることも可能な二丁のガンデバイスを使用し、オンラインで4対4のチームバトルが楽しめる『ガンスリンガーストラトス』。大規模な賞金付き大会の発表など話題の尽きないこの最新タイトルが、なんとアーケードゲームとしては初となるβイベントの開催を決定した。4月4日（水）から順次、「タイトーステーション秋葉原店」、「タイトーステーション難波店」、「アドアーズサンシャイン店」の三店舗で実施されていく。

本作はNESiCAを使用して保存されたプレイデータと連動し、公式携帯サイトから閲覧や各種カスタマイズが可能となっており、今回のβイベントバージョンでも同様の機能が搭載されている。なお、入手した武器データなどはすべてゲーム内ポイントの「GP」に換算されて製品版へと引き継ぐことが可能なので、思う存分βイベントバージョンを楽しもう！

製品版にGPの引継ぎが可能!!

ストラトス βイベント開催!!

バトルフィールド

実在する都市を舞台にバトルが繰り広げられる本作。渋谷は駅前に広がるスクランブル交差点、池袋はビルが密集することで高低差を利用できる立体的なフィールドが特徴となっている。βイベントでは、さらに別のステージも選択可能となる。

STAGE 池袋

STAGE 渋谷

この一歩を、僕らの未来につなげてみせる!

DOUBLE GUN STYLE:左右ともにハンドガン、SIDE STYLE:マシンガン、TANDEM STYLE:アサルトライフルと、クセの無いスタンダードな性能を持つ武器セットがデフォルトでは設定されている。基本を学ぶには最適。

Tohru Kazasumi

風澄 徹

仲間思いで責任感が強い、ヒーローの資質を兼ね備えた16歳の少年。優しさの中にも不屈の闘志を持ち合わせ、いかなる困難にも立ち向かう。

二丁の銃を組み合わせるダブルガンアクションの基本

DOUBLE GUN STYLE　SIDE STYLE　TANDEM STYLE

LEFT GUN　RIGHT GUN

1. キャラクターの移動
2. LEFT GUNトリガー
3. TANDEM STYLE用結合部
4. SIDE STYLE用結合部
5. ターゲット切り替え／視点移動（フリーカメラ時）
6. ダッシュ／ジャンプ
7. RIGHT GUNトリガー

LEFT GUN／**RIGHT GUN**の二丁のガンデバイスを任意で連結させせることで、武器スタイルの変更が可能となっている本作。基本的には両手で二丁を別々に扱う「**DOUBLE GUN STYLE**」で戦うのだが、左右の④の部分を連結させると「**SIDE STYLE**」になり、主に広域／拡散系の武装に変化。上下に③を合体させる「**TANDEM STYLE**」は、直線的だが威力が高く、ビル破壊などができる武装が多い。これら三種のGUN STYLEを状況によって使い分けて戦う。

左右のアナログスティックは、**LEFT GUN**の①がプレイヤーの移動、**RIGHT GUN**の⑤がターゲットの変更。①と⑤を同時に押し込むことでフリーカメラに切り替わる。その後⑤で自由に視点移動が可能。元に戻すときも①+⑤の同時押し。⑥のボタンはジャンプ／ダッシュに使用。

リロードはどちらか片方のGUNの銃口を画面外に向け、トリガーを引く。格闘攻撃は、LEFT GUN＋RIGHT GUN両方の銃口を画面外に向け、両トリガーの②+⑦を同時に引くことで発動。リロードと間違えないように注意しよう。

度胸と根性でなんとでもなるばい!

Akira Rakando

羅漢堂 旭

信じるものは己の拳という、バンカラ気質の巨漢番長。年齢は20歳。学ラン姿の豪快なイメージ通り、重火器を自在に使いこなす。

多彩な武器を楽しもう!!

βイベント開催店舗①

タイトーステーション 秋葉原店

営業時間　10：00～24：00

【βイベント開催内容】
○4日（水）は声優の阿部敦さん、金元寿子さんを迎えたウェルカムイベントを開催。
○5日（木）、6日（金）はTeamブンブン丸、Teamウメハラがそれぞれ参戦する乱入イベントを開催。
○8日（日）には公式大会を開催。

住所　〒101-0021 東京都千代田区外神田4-2-2 貴三ビル
TEL　03-5289-8445

4/4（水）～4/8（日）

※先着500名にNESiCA用シール付きオリジナルポストカードをプレゼント。

ゲーム画面の説明

1. **[勢力ゲージ]** 青が自分たちのチーム、赤が敵チームを指し示す。相手プレイヤーを撃破することでコストに応じたゲージが減少、時間内にゲージを0にすることが勝利条件だ。
2. **[タイム]** バトルの制限時間は180カウント。時間内に決着がつかない場合は、残勢力ゲージの量にかかわらず、両チームの敗北となる。
3. **[プレイヤー情報]** プレイヤー自身についての、各種詳細なデータが表示される。
4. **[ジャンプゲージ]** ジャンプボタンを使用したアクションに必要となってくるゲージを表示。
5. **[ミニマップ]** 地形情報や、他プレイヤーとの位置関係、狙っている相手などを知ることができる。
6. **[武器情報]** 現在装備している武器を表示。ガンデバイスの連結の有無、合体方法によって、それぞれ表示が切り替わる。上からDOUBLE GUN STYLE ／ SIDE STYLE ／ TANDEM STYLE。

鏡華のデフォルト装備はサポートに適した武器がそろっている。DOUBLE GUN STYLEはLEFT GUNが一定エリアに敵弾の一部を無効化するシールドを発生させるエリアシールド、RIGHT GUNは通常攻撃可能なハンドガン。SIDE STYLEはマシンガン、TANDEM STYLEはライフ回復が可能な特殊兵装の回復ライフル。状況判断と残弾数の管理が要求されるので、やや中級者向きの装備といえる。

片桐 鏡華

風澄徹に恋をする、16歳の少女。サポート能力に長け、普段は明るく活発で献身的にふるまうが、嫌った相手には性格が豹変する二面性を持つ。

βイベント開催店舗②

タイトーステーション 難波店

営業時間 9：00～24：00

[βイベント開催内容]
◎11日（水）は声優の阿部敦さん、金元寿子さんを迎えたウェルカムイベントを開催
◎12日（木）、13日（金）はTeamブンブン丸、Teamウメハラがそれぞれ参戦する乱入イベントを開催
◎15日（日）には公式大会を開催

住所 〒542-0076
大阪府大阪市中央区難波千日前15-12
TEL 06-6641-0185

4/11（水）～4/15（日）

※先着500名にNESiCA用シール付きオリジナルポストカードをプレゼント。

しづねのデフォルト装備は非常に攻撃的。DOUBLE GUN STYLEはLEFT GUNが小型火炎放射器、RIGHT GUNはマシンピストル。SIDE STYLEはハープーンガン。TANDEM STYLEはロケットランチャー。格闘攻撃も、回転のこぎり、デカ爪、地霊刀と豊富にお片付けの道具がそろっている。近～中距離を制圧しやすそうなタイプといえそうだ。

Sidune Rindo

竜胆 しづね

次ページにてチラっと紹介している、片桐鏡磨のメイド兼ボディガード。汚れを残さないお片づけと称して戦場へとおもむく、若干15歳のすご腕ヒットマン。

世界丸ごと、お洗濯！ 真っ白けです！

テクニックを使いこなせ！

ヘッドショット

クイックドロー

特殊兵装

バトル中には、その展開を有利に進めることが可能となるテクニックが存在する。“クイックドロー”は画面外から素早く照準を合わせて敵を撃つことで発動し、“ヘッドショット”は相手の頭を的確に狙い撃つことで発動。どちらもダメージが増加するほか、リザルト画面で確認できる各種スコアにも影響してくるぞ。

また、鏡華の回復ライフル以外にも、左写真のグラビティガンのように敵の動きを封じるような特殊兵装も多々存在する。

βイベント開催店舗③

アドアーズ サンシャイン店

営業時間　10：00～24：45

【βイベント開催内容】
●19日(木)、20日(金)はTeam ブンブン丸、Team ウメハラがそれぞれ参戦する乱入イベントを開催
●22日(日)には公式大会を開催

住所　〒170-0013 豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F
TEL　03-3971-9601

4/18(水)～4/22(日)

※先着500名にNESiCA用シール付きオリジナルポストカードをプレゼント。

闇をも味方につけた拙者に、敵なしでゴザル！

Ryo Kusakage
草陰 稜

中性的な風貌を隠すために、忍者風ファッションで身を固める16歳。ゴザル口調がさまになっていないところもあるが、格闘術の腕は確かなもの。

稜のデフォルト装備はクセの強い武器がセットされている。DOUBLE GUN STYLEはLEFT GUNが右下写真のように一定時間姿を消すことができるステルス装置、RIGHT GUNはHITした相手をシビレさせるスタンガン。SIDE STYLEはディスクマシンガン、TANDEM STYLEはボーラランチャー。特筆すべきは近接アクション。忍者刀、手裏剣、4丁拳銃と多岐に渡ることでゴザル。

携帯サイト GUNSLINGER STRATOS.net

βイベントに先駆け、ゲームと連動した携帯サイトがオープン。NESiCAを使用して保存したデータからプレイヤーの戦闘情報を閲覧できる。また、ゲームをプレイすることで溜まったポイントを使用し武器セットやコスチュームのカスタマイズ、シンボルチャットの設定なども可能となっているぞ。

携帯サイトは3月29日からすでにオープンしている。問答無用で登録しておこう！

新体験間近!!

今回のβイベントでは、これまで紹介してきた以外のキャラクターも含め、総勢10名のプレイヤーキャラクターが選択可能。右で紹介している5名は、いずれ劣らず個性的な装備を使うキャラクターたちだ。この5名については3／29発売の週刊ファミ通にて紹介されているので、そちらもチェック！　ぜひこの機会に『ガンスリンガーストラトス』を体験しよう！

βイベントで使用可能な新キャラクター！

追加キャラクターがアーケードに先行登場!

AQUAPAZZA
アクアパッツァ
AQUAPLUS DREAM MATCH

アクアパッツァ
■メーカー：アクアプラス　開発:エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

Text：ケンちゃん、JOKER

続々と明らかになる新情報から目が離せない!

アクアプラスのキャラクターたちが一堂に会す格闘ゲーム『アクアパッツァ』。PlayStation 3版の発表と発売日決定、さらには今年夏に開催される闘劇2012への参戦が明らかになり、盛り上がりも再燃！　今月はアクアプラスファンは見逃せないPlayStation 3版の特典アイテム情報に加え、アーケード版プレイヤーならだれもが気になる、既存キャラの調整内容も大公開。さらにはアーケード版では4月に追加されることが決定した、千鶴、オボロをはじめとした新キャラクターの情報もお届けしよう！

追加された新キャラたちも、もちろんストーリーに登場することになる。新キャラたちとのやり取りはどういった内容になるのだろうか!?

闘劇
-SUPER BATTLE OPERA-
THE 10th ARCADIA CUP TOURNAMENT
2012

闘劇2012参戦決定!

70ページの闘劇2012情報をチェック！

家庭用版では、特典アイテム付き限定版が発売決定!

6月28日に発売日が決定したPlayStation 3版『アクアパッツァ』。通常版に加えて、オリジナルデザインのアーケードスティックを同梱したスペシャルバージョンの発売が決定。また5月下旬までの予約キャンペーン期間中に予約をすると製品受け取り時に、『アクアパッツァ』特製クリアファイルがもらえる。そして、初回限定版には『アクアパッツァ』初のCDとなるスペシャルサウンドトラックと、スティックカード26枚セットも付いてくるぞ。確実に欲しい人は店頭で予約しよう！　アーケードプレイヤーも、ぜひこの機会にアーケードスティック新調してみてはいかがだろうか。

予約キャンペーン特典
特製クリアファイル

リアルアーケードPro.V3 SAP
『アクアパッツァ』オリジナルデザインVer

『AQUAPAZZA』
スペシャルサウンドトラック

既存キャラも調整が入ったVer.2.0

千千鶴、オボロが追加される『アクアパッツァ』Ver.2.0では、既存キャラにも調整が加わる。ここではプレイヤーが気になる変更内容を紹介していこう。

Ver.1.5Aでは猛威をふるった由宇の「いい加減にしや」が若干おとなしくなった性能に変化。攻撃力や回復時間は延長され、さらに地上ヒット時にバウンドしなくなったが、攻撃発生自体は変わらないため、パッシブアシストでの使用感はさほど変化はないはず。地上ヒットの場合はカウンターヒット時のみ地面バウンドを誘発するため、使いどころを考える必要が生まれそうだ。そのほか、前バージョンでは大きく弱体化したリアンノンだったが、全体的にパワーアップした感がある。特に注目したいのが「癒しの風」の好感度上昇値アップ、「アストラ・ギガ」のダメージアップ、前方ステップの硬直減少がうれしいポイントだろう。そのほかのキャラクターも細かい点に調整が加わっているぞ。

アロウン
アロウンの「金剛斬」は連続技補正がきつくなりダメージが低下。構成の見直しが必要だ。

カルラ
カルラは「烈破」の攻撃力が上昇。A版は変わらないが、B版、C版が強化された。

久寿川ささら
ささらはしゃがみAの攻撃発生が1フレーム早くなり、使い勝手がかなり良くなっている。

リアンノン
「堅き鎧」は2フレーム、「第二の目」は1フレーム硬直が短縮。多少使い勝手が増している。

主要技紹介

特殊能力の「血脈」は時間経過で体力が回復していく能力。時間をかけるほど闘いが有利に展開する。

1 立ちBは頭上を攻撃する通常技。上方向への判定が優秀なので、対空迎撃に重宝する。

2 ジャンプCは下方向を爪で攻撃する動作。めくり跳び込みに使いやすい。空中ヒット時は相手を吹き飛ばす効果があり、壁際では壁バウンドを誘発する。ヒット時は「神楽」などで追撃をしよう。

3 ヘヴィスマッシュは腕を振り下ろす中段攻撃。ヒット時は地面バウンドを誘発し、またダウン追い打ち属性があるため、追撃にも最適だ。

4「舞い風」はダッシュ操作で出せる特殊能力で、鋭い軌道で低空ジャンプする。ジャンプ攻撃が出せるが、通常のジャンプより着地硬直が長い。

5「神楽」は低い姿勢で前方へ突進する攻撃で、ヒットすると無数の打撃で相手を追撃する。A版が最も攻撃発生が早いが攻撃力が低く、逆にC版は攻撃発生が遅いもののダメージが高い。ガードされるとスキがあるので、主にしゃがみA→しゃがみBからの連続技に用いていこう。

6「跳ね薙ぎ」はひるがえりながら大ジャンプし、下方向へ衝撃波をくり出す。A版は若干前方へ移動、C版は大きく前方へ移動する性能があり、B版はA版、C版の中間の距離を移動する。攻撃判定が広いので相手との間合いを調節すれば強力だが、スキは大きめなので要注意。なお、A版は空中に移動するまでに無敵状態が続く。

7「鬼爪撃」は衝撃波を発生させる。A～C版になるにつれて攻撃発生は遅くなるが、逆にスキが減少。B版以降はガード後有利なので固めに便利だ。

8「千鶴コンビネーション」は斜め上へ突進する打撃。空中ガードは可能だが発生後まで無敵が持続する。なお、「あなたを、殺します」発動後は空中でも使用可能になり、こちらは斜め下へと突進する。

9「雨月山の鬼」は前方へ衝撃波を発生させる超必殺技。好感度上昇時は2発連続で繰り出す動作に変化し、ダメージが大幅にアップする。無敵時間は無いが、ダウン追い打ち属性も備えているので、主に連続技へ組み込んでいこう。

10「鬼心共鳴」は、高い飛び道具相殺判定を持つ衝撃波で画面全体を攻撃する技。また、相手両方の好感度がアップする特徴がある。

この技が勝負の決め手! あなたを、殺します

スプラッシュアーツの「あなたを、殺します」は、千鶴がパワーアップする特殊な技。発動中は「血脈」の効果アップ、C攻撃などがキャンセル可能、通常技ヒット時にジャンプ、「舞い風」キャンセル可能、[illegible]必殺技の強化、「千鶴コンビネーション」が空中発動可能、自分のパートナー使用不能、相手の[illegible]が減少しにくくなるなど、さまざまな効果がある。

鬼の血をその身に宿す温泉旅館を営む若き女会長

痕 ～きずあと～

柏木千鶴 CV:柚木涼香

千鶴は特殊能力の「舞い風」を利用したハイスピードな攻めが特徴的。その半面、無敵技の性能に若干の不安があるので、パートナーキャラクターでその弱点を補うのが常勝への近道だ。

オススメパートナーキャラクター

湯浅 皐月　猪名川 由宇

守りのパッシブアシスト、「神楽」などのスキのフォローに役立つ、攻撃発生が早い技を持つパートナーキャラクターがオススメだ。

基本カラーバリエーション

A

B

C　D

	技名	コマンド	シンプルモード
特	血脈	体力が常時わずかに回復	
特	舞い風	→→	
必	神楽	↓↙←+攻撃	C
必	跳ね薙ぎ	→↓↘+攻撃	→+C
必	鬼爪撃(きそうげき)	←↙↓↘→+攻撃	←+C
超	千鶴コンビネーション	↓↙←↓↙←+AB	AB
超	雨月山の鬼	↓↘→↓↘→+AB	→+AB
超	鬼心共鳴(きしんきょうめい)	↓↓↓+AB	←+AB
ス	あなたを、殺します	↓↓↓+BC	BC
ス	ごめんなさい……	「あなたを、殺します」発動中に ↙→↘↓↙←↘+BC	BC

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

とうとう背景から若様が参戦！ 二刀を使った攻撃は切れ味満点だ!!

うたわれるもの

オボロ

CV:桐井大介

オボロは素早い身のこなしを生かした立ち回りと二刀を用いた鋭い斬撃がウリのキャラクター。ドリィとグラァの攻撃で相手の動きを止め、怒とうのラッシュを仕掛けて一気にしとめよう。

オススメパートナーキャラクター

猪名川 由宇

湯浅 皐月

切り返しに若干の不安を抱えるオボロはパッシブが強力なパートナーがオススメ。由宇なら画面端でのコンボも強化され相性がいい。

基本カラーバリエーション

	技名	コマンド	シンプルモード
特	水平斬り	フロントダッシュ中にA	
特	重ね斬り	フロントダッシュ中にB	
特	跳ね上げ斬り	フロントダッシュ中にC	
特	影刃（かげは）	立ち中攻撃ヒット or ガード中にA	
特	飛影刃（とびかげは）	ジャンプ中攻撃ヒット or ガード中にB	
必	飛空殺（ひくうさつ）	ジャンプ頂点付近で↓↙←＋攻撃	C
必	旋斬り（つむじぎり）	→↓↘＋攻撃	C
必	首刈り（こうべがり）	→↘↓↙←＋攻撃	→＋C
必	陽炎（かげろう）	←↓↙＋攻撃	←＋C
必	└陽炎斬（かげろうざん）	陽炎成立中に[攻撃]	
超	炎滅乱れ斬り（えんめつみだれぎり）	↓↘→↓↘→＋AB	AB
超	幻朧連舞（げんろうれんぶ）	ジャンプ頂点付近で↓↘→↘↓↙←＋AB	AB
超	ヤツの動きを止めろ！	↓↙←↓↙←＋AB	←＋AB
ス	影縫い爆滅弾（かげぬいばくめつだん）	→←↓↘＋BC	BC

特：特殊技　必：必殺技　超：超必殺技　ス：スプラッシュアーツ

主要技紹介

1 立ちAは刀で切りつける小技でリーチが長い。

2 立ちBはAよりさらにリーチの長い斬撃なのでけん制に役立つ。ただし、攻撃判定が横にしか無いため、相手に読まれて跳び込まれないように注意だ。

3 しゃがみAは連打可能な下段攻撃だ。

4 しゃがみCは2段技で、初段はリーチが短い代わりに発生が早く、2段目はかなりのリーチを持つ下段攻撃になっている。また、この技は2段目がヒットした直後に超必殺技でキャンセルが可能だ。

5 ジャンプBは横方向に強い斬り払いだ。刀の先端部分にはやられ判定が存在しないので空対空で非常に頼れるぞ。

6 ジャンプCは縦に回転しつつ斬り付ける回転斬りで、非常に強いめくり判定を持ち、持続は長い。跳び込みに最適なオボロの主力技だ。

7 ダッシュ中にA攻撃をすると水平斬りに変化する。この技はヒット、ガード問わずオボロ側が有利になる優秀な攻撃で、通常ヒットでも立ちAがつながるのが魅力だ。

8「影刃」は立ちBがヒットorガード時に派生可能な攻撃で、そこから再びB攻撃に戻ることができる。立ちB→影刃→立ちB→影刃と複数回ループさせることも可能なので、ダメージアップに利用しよう。

9「飛空殺」は空中から斜め下に飛び掛る突進技で、突進がヒットすると追加攻撃でダメージを奪う。出したときのボタンで突進の角度が変化するぞ。

10「旋斬り」は回転攻撃から跳び上がりつつ攻撃する。B版のみ発生時に上半身無敵が存在するので対空に使う場合はこれを使おう。

11「首刈り」は相手に飛びかかるガード不能攻撃で、A版は空中のみ、C版は立ち状態、B版は両方の相手をつかむことができる。ヒット後は追撃が可能だ。

12「炎滅乱れ斬り」は初段発生まで無敵時間のある乱舞攻撃。空中の相手や遠い相手にはフルヒットしないことがあるので注意しよう。

13「ヤツの動きを止めろ！」を発動すると、約画面半分程度まで相手をサーチしてドリィとグラァが攻撃する。飛び道具への対抗手段や、攻めを継続する手段として利用しよう。

14 スプラッシュアーツの「影縫い爆滅弾」は相手の位置をドリィとグラァがサーチして攻撃する。この攻撃の初段がヒットした時のみ演出に移行するぞ。

この技が勝負の決め手！ 各種ダッシュ攻撃

オボロは素早いダッシュで相手[illegible]

対戦基本攻略

柏木千鶴

特殊技の「舞い風」を利用した攻めが特徴的な千鶴。好感度上昇状態をいかに作り出すかが勝利への近道となるはずだ。

千鶴は「舞い風」からのジャンプCが一見、強力に見えるが、好感度上昇時、もしくはカウンターヒット時しか追撃できない点に注意。まずは攻撃判定の強い立ちAや衝撃波を発生させる「鬼爪撃」を軸に地上戦を展開し、相手のジャンプは立ちBで迎撃するのがセオリー。これで相手の動きを止めつつ好感度を上昇させたら、「舞い風」→ジャンプCで一気に攻め込もう。

また、好感度をある程度自在に調節できるのも千鶴の魅力。超必殺技の「鬼心共鳴」は、衝撃波で画面全体を攻撃する技。例えば、相手キャラから離れた位置で攻撃している相手パートナーにも攻撃が可能だ。ヒット時は、両者の好感度をアップさせる。自分の好感度が低い状況では、積極的に連続技や差し込みに用いたい。

B、C「鬼爪撃」後は千鶴側が有利。接近戦時はこれで相手の好感度を下げにかかる。

連続技

1. ヘヴィスマッシュ or 【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ B神楽 or 雨月山の鬼
2. 立ちB（空中ヒット）Ⓒ 千鶴コンビネーション
3. <アシスト:皐月>しゃがみA→しゃがみB Ⓒ B神楽 → AA<N+D> → A-HIT → 舞い風→ジャンプC→B神楽

パートナーとの連携

湯浅 皐月

千鶴はC「舞い風」～ジャンプCからの追撃、奇襲に使用する「神楽」のスキのフォローが重要となる。そこで「メイファイヤー」であらゆるスキをフォローできる皐月がオススメだ。

攻撃発生が早いパートナーが千鶴に向いている。また、由真を盾に攻め込むのも効果的な戦術だろう。

対戦基本攻略

オボロ

鋭いダッシュ攻撃と強力なジャンプCがオボロの武器。虎視眈々と接近の機会をうかがい、一気に攻撃へと移ろう。

まずは中間距離をウロウロして相手に切り込むスキをうかがい、相手にプレッシャーをかけていこう。この時に焦れて跳び込んできた相手には上半身無敵のB「旋斬り」が対空として機能するので、常に上空への意識は欠かさないようにしたい。相手に切り込む際は、ガードされてもオボロ側が有利になる「水平斬り」を狙いたいが、この技は姿勢が低い相手に空振りしてしまう。しゃがみAなどを置いて「水平斬り」を止めようとする相手には、「重ね斬り」の先端を当てるようにして斬り込んでいこう。相手が「重ね斬り」を立ちくらいした場合は、C「首刈り」がつながるので見逃さずにダメージを稼ぐ。近寄ってしまえば、連打可能な下段攻撃のしゃがみAと、ジャンプCでのめくりが強力。これらに再度のダッシュ攻撃などを絡めて押し込んでいこう。

横押しのラッシュで相手を押し込んでいけば、好感度でも優位に立ちやすいのが魅力だ。

連続技

1. （立ちやられ限定）重ね斬り Ⓒ C首刈り→C旋斬り
2. 水平斬り→→【立ちA→立ちB→影刃→立ちB】Ⓒ C旋斬り
3. （相手画面端）<アシスト:由宇>【立ちB→ヘヴィスマッシュ】→A首刈り→A旋斬り（2段目ヒット時 AA<←or→+D>）→ A-HIT → A旋斬り → A-HIT → ヘヴィスマッシュ→D旋斬り

パートナーとの連携

猪名川 由宇

驚異の発生を誇る由宇の「いい加減にしいや」は横押しへの切り返しに不安が残るオボロの弱点を埋めてくれる。地上ヒット時は相手をダウンさせるのでパッシブからターンを奪え！

弱体化がなされたものの魂のハリセンはいまだ健在！　ダウンさせた相手をダッシュで押して画面端に押し込もう。

流水突きで相手の攻撃を受け流せ！

スィール

万能 追従

[illegible]

氷期のきざし（ニュートラル+D）

[illegible]

流水突き（← or →+D）

[illegible]

相手キャラクターの技をコピー

来栖川 芹香

万能 待機

[illegible]

悪魔の虚像（ニュートラル+D）

[illegible]

悪魔の招聘（← or →+D）

[illegible]

ついにボスキャラクター公開！ ゲージシステムが秘密のベールを脱ぐ!!

これまでに10人のキャラクターたちが公開されてきた『UNDER NIGHT IN-BIRTH』。11人目はボスとなる、これまた個性的な女性キャラクターの登場だ。また、今まで謎に包まれていたゲージに関する情報が明らかに。いよいよシステムの一端が見えてきた！

アンダーナイト インヴァース
- ■メーカー：エコール／フランスパン
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＆4ボタン
- ■稼働日：2012年夏予定
- ■使用基板：未定
- ■ネットワーク：未定

幻惑虚実の“眩き闇（パラドクス）”

ヒルダ

Height：171cm(94/63/95)
Weight：59kg
Birthday：11/11
BloodType：AB
Ability：煌朧のEXS「パラドクス」
Weapon：闇の衣（マスカレード）

「偽誕（インヴァース）を越えた再誕（リヴァース）…　それこそ私が唯一つ求めるもの…！」

PROFILE
今作の悪巧みを概ね請け負っている悪のボス。
武闘派として名高い能力者集団である「忘却の螺旋（アムネジア）」を束ねるリーダーであり、
自らも『眩き闇（パラドクス）』と恐れられている超人的な能力者でもある。
『偽誕者』を超えるとされる『再誕者』の話を耳にし、
その存在を興味本位で調べるうちに見えてきたキーワード。
「永劫の紡ぎ手」「夜刀の姫」『断裂の免罪符』、
そして次の虚ろの夜に訪れるという『永劫無限の七日間（セブンデイズイモータル）』——。
全てのコマが揃ったことを確信したヒルダは、自身の野望のため戦いの幕を開ける。

開発者からのコメント

[illegible]

巨大な剣状の武器を変幻自在に操り、攻守両面で活用するのがヒルダの主なスタイルのようだ。長い金髪をなびかせ、妖艶な姿で相手をじゅうりんするのか!?

ゲージからシステムの謎に迫る！

今月は、画面下にある2種類のゲージに関する情報が飛び込んできた！ その名もEXSゲージとGRDゲージ。これらの要素から、本作のシステムにまつわる謎を少しずつ紐解いてみよう。

今回はオレがみんなを代表して、ゲージの疑問をいろいろ聞いてやらあ！

では私が知っている範囲で答えていくぞ

[GRD ゲージ]

EXSゲージとは？

EXS（イグジス）ってよく聞くけど、オレたち＜偽誕者＞の力の源なんだよな？ それと関係しているゲージってこと？

そうだ。EXSゲージは攻撃を相手にヒットさせたりガードさせたりするとたまって、規定量になると**ヴェールオフ**や**インフィニットワース**を繰り出せるぞ。

ちょ、ちょっと待った！ なんだ、その**ヴェールオフ**とか**インフィニットワース**って!?

ヴェールオフは言ってみれば自己強化だ。一定時間、自身の攻撃力を高める。そして**インフィニットワース**は奥義みたいな、強力な技のことだ。

へえ。じゃあEXSゲージをためていけば、攻撃が強化されるってことなんだな。オレの「終焉へ誘ウ螺旋ノ檻」＜ジャイルボルテクス＞が出せるってわけだ。

ヴェールオフを発動するにはEXSゲージ100%以上、**インフィニットワース**を出すには200%以上たまっているのが条件になる。

EXSゲージ（イグジスエンハンス）まとめ

- EXS（イグジス）の量を表すゲージ
- 攻撃を繰り出したり、攻撃を相手にヒットorガードさせることでたまる
- ヴェールオフ（ABC同時押し）を発動させるにはゲージ100%分、インフィニットワース（←↙↓↘→＋D）を使用するにはゲージ200%分を消費する
- コンセントレーション、シールド、アサルト（後述）といった行動で消費される。

GRDゲージとは？

画面下の中央にあるのがGRDゲージってやつか。グラインドグリッドゲージってのが正式名称らしいけど、これはどう使うんだ？

一言でいえば**"戦況の優劣を表すゲージ"**だ。相手の攻撃をガードしたり、**シールド**や**コンセントレーション**といった特殊な行動を取ったりすることでたまる。

シールドってのはガード方向（↖ or ← or ↙）＋Dボタンだったよな。**コンセントレーション**ってのは初めて聞いたぞ。

Dボタン押しっぱなしでGRDゲージをためる行動だ。ジャンプ攻撃を繰り出す**アサルト**（↗＋D）もそうだが、GRDゲージがたまるかわりにEXSゲージを消費してしまう。

じゃあ、GRDゲージをためることでどんなメリットがあるんだ？

相手のGRDゲージ量を一定時間上回っていると、攻撃力アップなどの恩恵を得られる。その状態ではGRDゲージのところにオーラのアイコンが付く。

なるほどな、攻撃面でもメリットがあるってわけだ。でもそれだけ？

一番のウリは**チェインシフト**だ。GRDゲージをEXSゲージに変換できる。攻撃をキャンセルして発動できてスキがとても小さいから、連続技や連係に利用できるぞ。

世界観と絡めた開発者解説

● EXSについて

[illegible]

● GRDについて

[illegible]

GRDゲージ（グラインドグリッド）まとめ

- 戦況の優劣を表すゲージ
- 攻撃をガードしたり、シールドに成功したりすることでたまる
- 相手以上のGRDゲージを一定時間キープし続けると、攻撃力アップなどの恩恵を得られるオーラが付与される
- シールド成功時に大きく増加する。ただし、シールド中にガードを崩されるとGRDブレイク状態になり、一定時間GRDゲージが無くなる
- コンセントレーション（Dボタン押しっぱなし）で任意にGRDゲージを素早くためられる。この際、相手のGRDゲージは減少する
- チェインシフト（GRD点灯中にDD）でGRDゲージをEXSゲージに変換できる　チェインシフトは発動時に出していた攻撃をキャンセル可能で、発動モーションが非常に早い
- ヴェールオフ発動中はGRDゲージ増加量にボーナスを得る

機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST
エクストリームバーサス フルブースト

新機体・新要素を見逃すな!!

いよいよ稼動を目前に控えた本作。今月は、新たな要素を大幅に取り入れリニューアルされた「ガンダムVS.モバイル」と、新機体の情報を中心に紹介していくぞ。

※記事中の内容および画面写真は開発中のものを使用しており、変更の可能性があります

Text:とき

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：チームバトルアクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2012年4月上旬稼働予定
- ■使用基板：SYSTEM357専用

RENEWAL!! 最新作の稼働に合わせて「ガンダムVS.モバイル」が大幅リニューアル!!

スマートフォンにも対応したことにより、より多くのユーザーが楽しめるようになった「ガンダムVS.モバイル」。さらに従来の専用ICカードから、バナパスポートカード対応になったことにより引き継ぎの更新手続きが必要無くなり、よりリーズナブルになった。

リニューアル要素の一部や、サイトへの登録方法などは下記を参照してほしい。いち早く登録して、稼動後すぐに本作を楽しめるようにしておこう! なお、前作から登録しているプレイヤーは、一部のデータは引き継がれるぞ。

バナパスポート&ガンダムVS.モバイル登録でさまざまなカスタマイズを楽しめる!

使用機体のパイロットはもちろん、契約したプレイヤーナビの衣装がカスタマイズ可能となった。これにより、プレイヤーナビについてもやり込み要素が充実して飽きがこないようになっているぞ。もちろん、「プレイ・アルスター」など新たに契約できるようになったプレイヤーナビも存在するぞ。

前作で好評のカスタマイズ要素もバリエーション豊かに進化!!

ゲージデザイン、称号プレートの大幅増加に加え、通信メッセージは戦闘終了後にも送ることが可能になった。さらに同階級の中でもランクが存在し、実質的に階級の数が増えている。これにより、階級を上げていく楽しみがより深くなっているぞ。

ガンダムVS.モバイル登録方法

まずはバンダイナムコIDをGET!(無料)

↓

バナパスポートカードをGET!

↓

バナパスポートカードサイトでバンダイナムコIDとカードを登録
http://user.banapassport.net

ガンダムVS.モバイルに登録(有料)

ガンダムVS.モバイルへGO!
ガンダムVS.モバイルは、下記URLか右のQRコードから!
http://vsmobile.jp

↓

モバイル会員登録をしよう!
※バンダイナムコIDが必要

登録の流れは上記の通りだ。バナパスポートカードを購入し、バンダイナムコIDとカード裏面に記載されているアクセスコードをバナパスポートサイトで登録。登録が完了したらガンダムVS.モバイルにアクセスすればOK。登録したカードは筐体にかざすことでデータを読み込むことができるぞ。もちろん、ガンダムVS.モバイルに登録しなくても本作をプレイすることは可能だが、より深く楽しみたいのであれば登録しておきたい。

エクストリームガンダムtype-レオス ゼノン・フェース

今作ではtype-レオスとしてプレイヤー機体としても参戦するエクストリームガンダム。当然、前作のボスキャラであった機体とは異なる形態での参戦となる。最大の特徴は、戦闘中に機体が進化していくという要素。基本状態、進化状態、極限進化状態と三つの形態を持ち、進化状態はもちろん極限進化状態の性能はかなりのもの。

VS.シリーズオリジナル機体がプレイヤー機として参戦するのは本機が初であるため、期待が高まる。各形態について、ピックアップして紹介しよう！

戦闘中に機体が"進化"する!?

基本状態　進化状態　極限進化状態

進化!!

基本状態

いわゆる普通の[illegible]機体形態。敵機にダメージを与えたり、被弾したりすることにゲージがたまっていき、進化状態となる。素早くダメージを与えて進化状態となろう。

進化状態

格闘性能に特化した状態。怒とうの攻めで相手を突き崩す戦い方が得意分野となりそうだ。こちらもダメージを与えるor受けることでゲージがたまっていき、極限進化状態へと移行する。

極限進化状態

格闘性能が極限進化した状態。進化状態から任意で移行できる。すさまじい性能を持つレバー←or→+格闘や、当てやすいサブ射撃を使って敵機を幻惑していけそうだ。時間経過でモードが解除されるなどは無いぞ。

ガンダムVS.モバイルキャンペーン情報

本作の稼働に合わせる形で、「機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOSTリリースキャンペーン」が開始されるぞ！

開催は4月上旬から。期間内にガンダムVS.モバイルに入会し、ゲームで使用するカードを登録したプレイヤー全員に50,000GPがプレゼントされるぞ!! 詳しくは、本作のオフィシャルサイトまたはガンダムVS.モバイルにて確認！

大量追加された3月新要素を確認!

Steel Chronicle
スティールクロニクル

先月のショーで発表された新要素も実装され、さらに勢いに乗る本作。今月も最新追加要素を分析していくぞ!

※当記事の情報は3月中旬段階のものを基準としております。アップデートスケジュールの変更などにより、一部現行バージョンとは異なる記述が含まれる場合があることをご了承ください。

スティールクロニクル
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ネットワークCo-opアクションシューティング
■操作方法：Lグリップ＋Rグリップ
■発売日：稼働中（2011年12月7日）
■使用基板：—

Text：ちくわ、OYZ

ミッションもカスタマイズも充実!
3月アップデート内容

ゲーム全般にくまなく追加された新要素、一つずつ確認しておこう!

3月のアップデートの中で特に注目すべきは、ミッション関連のアップデート。下記の「スティールシップ防衛ミッション」でミッションの幅が広がったほか、砂漠と遺跡のマップに「夜」が追加されたのも大きい。夜のエネミーは非常に活発で攻撃の威力も高く、スティグマですらあなどれないぞ。

また、全く新しい三種類の武器（ビームライフル、ミサイルランチャー、クロスボウ）の実装も、ミッションのあり方を大きく変えた。いずれも今までの武器とは運用法が大きく異なり、新しい戦い方ができること請け合いだ。これらについては、次回以降により詳しく分析していくぞ。

『QMA』とのコラボも!

『クイズマジックアカデミー　賢者の扉』の稼働を記念して、同作品にちなんだハウンドアイテムが手に入るキャンペーンが3月15日～4月1日に実施された。本誌発売日からならまだわずかだが期間があるので、欲しい人は今すぐ稼働店へ!

各ハウンドごとに、『QMA』で活躍する生徒たちになりきれるアイテムが三種類ずつ登場! 今後も季節イベントやほかの作品とのコラボで、こうした限定アイテムが次々登場するのか!?

ハウンドアイテム追加!

こちらの写真の「フェイス」の新アイテムをはじめ、今までにない特徴的なアイテムが多数追加された!

シップ防衛ミッション登場

今までは大量発生エネミーか、巨大エネミーのせん滅ミッションのみだったミッションの種類に、新たに「スティールシップの防衛」が追加された。その内容は、最終エリアに設置された「スティールシップ」をエネミーの攻撃から守り、時間経過でたまる制圧度ゲージを最大にするというものだ。

エネミーはすさまじい勢いでシップを集中攻撃してくるので、マップ表示を拡大して敵を早めに見つけ、攻撃される前に倒していこう。シップに隣接して「制圧」ボタンを押している間はゲージの上昇スピードがわずかに上がるので、敵の攻撃の合間にこれでゲージを稼ぐのがポイントだ。

スティールカプセル第三弾投入!

景品に新たな兵装カラーに加え、ショーで配布されたコピー、さらに右写真の「ハート」と「インパクト」や新たなチャットボイスなど、独自のハウンドアイテムが多数追加された!

『ハンタークロニクル』がスマホとPCに対応!

ソーシャルゲーム『ハンタークロニクル』が3月上旬から、ついにスマホとPCにも対応した! e-AMUSEMENT GATEにPASSを登録しておけば簡単な手続きで、無料でプレイ開始可能だ。そしてプレイするだけで『スティールクロニクル』内で、かわいいスティールハンターを連れていけるようになるぞ!

上記の追加要素のほか、3月中に各兵装ごとに実装された「Ver2.0」スーツ（各兵装の武器熟練度をいずれか10以上にすると生産解放）についても、運用方法に腕が問われる。次回以降、本誌でも新武器と併せてその詳細や運用法を詳しく解説する予定だ。また、新武器はβ1以上で生産解放されるので、まずはクラスアップに励み、これらを入手してほしい!

攻撃バリエーションがさらに増加!

新巨大エネミー特徴解説

いよいよ登場する第5変体と新ボス。特徴をおさえて予習しよう。

ギガンテウス第5変体

新しい攻撃方法が増えたギガンテウス。触手攻撃は合わせて6回連続で攻撃し、新攻撃パターンは、前脚を振って出す衝撃と尻尾たたき付けの広範囲攻撃で、どちらも威力が高いのも特徴だ。

ニーズヘッグ第5変体

炎攻撃が特徴的なニーズヘッグだが、第五変体からはその中に黒い炎が混ざってくる。この炎はブースト移動を制限するのでとても厄介。また、超絶の連携技も会得。その、最後のランダム爆発攻撃は、喰らうと即ショートしてしまうぞ。

フレズベルク

空を飛ぶ初の巨大エネミー。ひらひら空を漂うので、慣れないうちは狙いをつけにくい。攻撃は、大きな羽を使った竜巻や風圧などの風属性の範囲攻撃がメインだが、低空飛行など体当たりの物理攻撃もある。注目はジャミング超音波で、プレイヤーの視界を奪う幻惑効果を持つ攻撃を仕掛けてくる。

ブレマニウス第5変体

胞子をまとったブレマニウス。紫の毒ガスを吐き、攻撃されて胞子を破壊された場合も毒ガスが噴出する。接近できないので遠くから戦うのがセオリーになるだろう。毒ガス以外では、帯電した回転攻撃が追加。

ヘカトンケイル第5変体

既存の攻撃パターンはそのままだが、地中に潜る頻度が増えて長時間の戦いを強いられる。新攻撃パターンは強力なレーザー攻撃が二種類。一つは四本のレーザーを自身の周りを回転させつつ照射する。シールドレベルに関係無く即ショートする脅威の攻撃だ。

エネミーの攻略はもちろん、設定資料などのデータも網羅!

スティールクロニクル プレイヤーズガイド

3月30日発売!

『スティールクロニクル』の攻略ムックが、こちらの本誌と同日発売! 一から学べる基礎講座や各兵装や副器、エネミー、ハウンドアイテムなどの詳細なデータはもちろん、ここでしか見られない貴重な設定画など、設定資料も大量掲載! 限定ハウンドアイテムも付いて、定価1,680円(税込み)で好評発売中だ。

特別付録

本誌限定
ハウンドアイテム

上記で紹介している『スティールクロニクル　プレイヤーズガイド』では、巨大エネミーについても第5変体までその攻撃パターンのほか、攻略法も解説しているので、これらの強敵と遭遇する前にぜひ一読しておいてほしい。第5変体ともなるとその攻撃を一発もらうだけでも致命傷となり、高い耐久力を削りきるための手数を損なうことになりかねないので、特に各攻撃の回避方法は事前に覚えておこう!

ついに開放されたエリュシオンモード その基本事項とセオリーを伝授!!

いよいよ稼働スタートとなった最新Ver。今月はエリュシオンモードの基本を詳しく解説するぞ!

シャイニング・フォース クロス エリュシオン
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークアクションRPG
■操作方法　：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2012年3月15日(稼働中)
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:伊勢猫

基本ルールを覚えて新たな世界へと旅立つべし!

「エリュシオン」の遊び方

基本システムとセオリーを把握すれば、初心者であっても問題無し!? まずは遊び方から基本ルールを完全フォロー!

期間限定のエリュシオンモードは、プレイモード選択後にチケットでGP（ゲームポイント）を購入。このポイントがプレイ時間（GP＝1カウント）となり、GPを使い切るまで何度でもクエストに入り直せる。基本的にフリー IN ／ OUTの最大8名まで同時プレイが可能で、進行度に関係無くゲーム開始!

各種クエストのクリア条件は、「すべての拠点を解放し、ボスを倒す」ことで、ボス撃破を達成するとクエストクリア。この間、HPが無くなってもゲームオーバーにならず、一定の待機時間が経過すれば本拠地で復活できる! ちなみにスタート地点の本拠地は、モンスターに占拠されないので安心だ。

クトスト開始直後は999カウント。1,000GPあれば、クエスト途中退場しなくて済むぞ!

基本的に常時進行なので、クエスト参加したら状況を把握。本拠地でマップを確認だ!!

Step1:拠点を解放せよ!

ゲーム進行の第1段階は、拠点を解放すること。拠点の数はクエストで変化するので、画面左端の拠点HPや本拠地の情報ウィンドウで状況をチェック！ すべて解放するまで、がんばって占拠しよう。

一定範囲に入ると拠点解放が進行。拠点オブジェクトに触れると情報を閲覧可能。

Step2:エリュシオンクロス発動!?

拠点全解放でチャージ開始。カウントが始まったらボス付近へテレポートだ。

拠点をすべて解放すると、ボスバリアが消滅！ この段階からボスにダメージを与えられるが、エリュシオンクロス発動まで待った方が無難。発動カウントが始まるまで、最寄りの拠点を守り抜こう。

Step3:ボスを攻撃して撃破せよ!!

エリュシオンクロス発動でダウンを奪ったら、後はひたすら攻撃をたたき込むだけ。拠点全解放までは「ボスも障害物の一種」と考え、近付いてきたら逃げるくらいの気持ちでちょうどいいぞ!!

ダメージを稼ぐならアタッカーが大安定。チャンスを逃さずにトドメを刺そう。

腕力重視の攻撃型 アタッカー

クラスアーツの効果
攻撃にサドンデス効果を付加

攻撃特化型のクラスで、「火力が高い」といったクラス特性を持つ。拠点解放からボス攻撃まで、戦闘絡みの状況で活躍するオールラウンダー。クラスアーツ効果で拠点を一人でも解放可能だが、意外と打たれ弱いので注意！ 別クラスと行動するときは、攻撃面をフォローしていこう。

Ⓐ+Ⓕ:エクストラアタック

ダウン効果付きの特殊攻撃（通常モードのⒶ+Ⓕ2）。魔導器でも移動攻撃が出せる。

■アタッカーUSEスキルリスト

取得Lv	USEスキル	使用効果
1	ブラスター	爆発を起こし、周囲の敵を吹き飛ばす
3	疾風迅雷	使用者の攻撃速度を一定時間上昇させる
10	風花雪月	圧縮したマナを前方に撃ち出す

■アタッカー フォーススキルリスト

武器タイプ	フォーススキル	武器タイプ	フォーススキル
[illegible]	ブレードラッシュ	[illegible]	ディフューズショット
[illegible]	チャージスマッシュ	[illegible]	ソニックムーブ
[illegible]	鳳凰天駆	[illegible]	ライトニングチェイン
[illegible]	メタルシュート	[illegible]	インフィニティエッジ

体力重視の防御・支援型 ディフェンダー

クラスアーツの効果
ガード時ダメージ反射＆Ⓐ攻撃強化

戦闘能力を持った支援型クラスで、「拠点のダメージ軽減」といったクラス特性を持つ。名称通りのイメージで、拠点の防衛や味方の援護を得意としたバックアップ要員。クラスアーツ効果により、瞬間的な火力アップも可能。ボス戦などの乱戦時に、一人居てくれると心強いクラスだ。

正面方向からの攻撃をガード可能。クラスアーツ中は直接攻撃のみ反射できるぞ!

■ディフェンダー USEスキルリスト

取得Lv	USEスキル	使用効果
1	フロストシールド	範囲内の味方に攻撃を無効化する氷の盾を付与する
3	ワールウィンド	風マナの力で目前の敵を吹き飛ばす
10	エナジーフォーカス	空中に魔法陣を設置、範囲内に入った者の能力を一定時間大幅に上昇させる

■ディフェンダー フォーススキルリスト

武器タイプ	フォーススキル	武器タイプ	フォーススキル
両手剣	デザートムーン	[illegible]	トライブリッド
ハンマー	ハードインパクト	ダガー	ダブルスティング
[illegible]	スパイラル	[illegible]	アースシャウト
フレイル	スピンアウト	[illegible]	ブレイクスラッシュ

戦闘状況に応じたクラスチェンジが重要!?

クラス別の特徴と基本的な役割

エリュシオンを楽しむ上で欠かせない、クラスに関する基本事項をチェック!

エリュシオンモードのクラスとは、階級ではなく職業概念を取り入れたシステムのこと。全4種類を本拠地や占拠した拠点で任意に切り替えでき、使用クラスに応じてパラメータや使用スキルなどが変化する。ゲーム中に得た技能ポイントによって、各クラスのレベルアップができる(レベルは開催期間ごとにリセット)。

これらを状況に応じて切り替えることで、攻略を有利に進めていけるが、どれにするか迷ったらとりあえずアタッカーを選んでおけばOK! 後は回復役のヒーラーを使うポイントだけ知っていれば、残りは慣れながら覚えていけばいい。あまり難しく考えずに、状況判断するポイントを覚えて、いろいろと試しながら遊んでみよう。

また、周囲のプレイヤー情報なども、状況判断に欠かせない要素の一つ。役割を分担した方が効率よく攻略可能なので、回りがどのクラスなのかチェックしておこう。

レベルアップでUSEスキルが増える。初開催時は最大3種類。

拠点は解放しないと切り替え&テレポートできないので要注意!

防具類は見た目を重視して問題無いが、武器は相性を考えること。

Check Point1 プリセットの武器設定

プリセットパレットは各クラスに分かれており、それぞれ別アイテムをセット可能(アイテムパラメータは反映されない)。ただし、セット武器による攻撃変化に加え、フォーススキルの種類も各クラスごとに決まっている(クラス別リスト参照)。

いずれも強力なのでアーツ効果のためにクラスチェンジもアリだ

Check Point2 クラスアーツの仕組み

クラスアーツとは、使用ゲージが切れるまで得られるクラス固有の強化効果。基本的に時間経過でゲージがたまるので、有効な状況であればドンドン使って問題無い。また、発動時エフェクトで中型モンスターまでならダウンを奪える。

Tips1 ダウン復帰後のステータス

HPが無くなると最大20カウントのダウン状態になるが、復帰時にペナルティーとしてHP&MPが減少する(HP3/4、MP1/2)。ヒーラーなら即座に復帰させられるので、状況を見て切り替えよう。

ヒーラーならダウン状態の味方を画面でタッチすればOK。本拠地へ戻されたら回復を忘れずに!

Tips2 MPの効率的な回復方法

エリュシオンモードは通常モード用の回復系アイテムが持ち込めないため、慢性的なMP不足になりやすい。拠点解放した直後などは、ヒーラーにチェンジ&Ⓐ+Ⓕで半分くらいはMP回復しておきたい。

マナプロバイドが使えれば、味方のMPを瞬時に回復可能。ちなみにフォーススキル使用でMPは減らない

Tips3 経験値を通常モードに還元

クラスごとに獲得した技能ポイントは、通常モードへ経験値として還元される。なお、スキル熟練度はプリセットした武器の全タイプに入るので、うまくスキルLv.上げに活用していこう。

[illegible] すれば、スキル上げにもな [illegible] やすさ優先にしよう。

器用度重視の妨害型 ジャマー

クラスアーツの効果
ダメージ&攻撃速度アップ&スタン効果付加

変則的な妨害型クラスで、「移動速度アップ&気絶攻撃力あり」のクラス特性を持つ。多彩なUSEスキルを使いこなすことで、味方を支援可能なトリックスター。とはいえ戦闘は手数重視で、極端に打たれ弱いのが難点。足が早いからと先行すると、即ダウンしてしまうので要注意だ!

進行方向に向かってのショートダッシュ(攻撃判定あり)。間合い調整に使えるぞ!

■ジャマー USEスキルリスト

取得Lv	USEスキル	使用効果
1	ジャミングトラップ	範囲内のジェネレーターを無力化する罠を設置する
3	カーストラップ	範囲内に入った者を状態異常にかける罠を設置する
10	コンクエスター	使用者の拠点解放能力を一定時間上昇させる

■ジャマー フォーススキルリスト

武器タイプ	フォーススキル	武器タイプ	フォーススキル
片手剣	ブレードラッシュ	魔導銃	ディフューズショット
ハンマー	チャージスマッシュ	ダガー	ソニックムーブ
ナックル	鳳凰天駆	魔導器	ライトニングチェイン
フレイル	メタルシュート	魔装	インフィニティエッジ

知力重視の回復・支援型 ヒーラー

クラスアーツの効果
HP&MPを継続回復

回復可能な支援特化型クラスで、「ダウン状態の味方復帰&拠点解放能力が高い」といったクラス特性を持つ。名称通りにHP&MP回復が主な役割であり、味方を後ろで支えるサポート要員。ただし、戦闘能力は足止めレベルなので、別クラスのプレイヤーと一緒に行動すること。

立ち止まった状態でMPを回復。拠点を解放した直後などは積極的に使っていこう。

■ヒーラー USEスキルリスト

取得Lv	USEスキル	使用効果
1	ホーリーライト	味方のHPを回復する魔法弾を放つ
3	ホーリーフォーカス	空中に魔法陣を設置、効果範囲に入った拠点と使用者のHPを回復する
10	マナプロバイド	味方のMPを回復する魔法弾を放つ

■ヒーラー フォーススキルリスト

武器タイプ	フォーススキル	武器タイプ	フォーススキル
片手剣	デザートムーン	魔導銃	トライブリッド
ハンマー	ハードインパクト	ダガー	ダブルスティング
ナックル	スパイラル	魔導器	アースシャウト
フレイル	スピンアウト	魔装	ブレイクスラッシュ

究極のダンスゲームが稼動!!

DANCE EVOLUTION ARCADE

DanceEvolution ARCADE
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスゲーム
■操作方法：未定
■発 売 日：3月下旬より順次稼働予定
■使用基板：—

ダンスアクションゲーム新作稼動

アーケードゲームとしては世界初となる、Kinect（キネクト）センサーを搭載した本格的ダンスゲーム『DanceEvolution』。センサーでプレイヤーの全身の動きを「骨」としてとらえるため、従来のゲームのようにボタンやパネルを一切使用しない、直感的で新感覚なプレイがたん能できる。画面のキャラクターと同じ動きを再現するだけで手軽にダンスを楽しめるぞ。今月は収録楽曲のリストをはじめ、『DanceEvolution ARCADE』の基本的なルールと遊び方を細かく解説していくので、BEMANIファンはもちろん、とびきり目を引く白く輝く筐体を見つけたら、ぜひ一度プレイしてみよう！

センサーカメラが全身を捉える位置は目安となるマットが設置されるので安心。選曲も腕を上げるなどの動作でボタンいらずの新感覚ゲームが体験できる！

アーケードの広いスペースで心ゆくまでダンスをたん能しよう！

選曲画面では、楽曲とダンスの雰囲気も確認できる。

超有名な振り付けのライセンス曲から、BEMANIファン待望の楽曲も収録！

楽曲はXbox 360版で使用されたBEMANIオリジナル曲がすべて収録されているほか、ARCADE版ではさらに、ライセンス楽曲としてAKB48の「ヘビーローテーション」や、ゴールデンボンバーの「女々しくて」など、“あ、これ知ってる！”という超有名な振り付けのあるライセンス曲を収録。これらは原曲の振り付けを担当しているダンサーの方々が監修し、ゲームサイズ用にアレンジをしているぞ。そして本誌読者にぜひ、プレイしてもらいたい追加楽曲が、SUPER STAR 満-MITSURU-の「She is my wife」。BEMANIを騒がせたあのムービーが、ついにゲームセンターで踊れるようになったのだ!!

楽曲名	アーティスト名
ヘビーローテーション	AKB48
恋愛レボリューション21	—
irony	—
マル・マル・モリ・モリ！	薫と友樹、たまにムック。
女々しくて	ゴールデンボンバー
PONPONPON	きゃりーぱみゅぱみゅ
Brave	ナオト・インティライミ
She is my wife	SUPER STAR 満-MITSURU-
A Geisha's Dream	NAOKI feat. SMiLE.dk
INTO YOUR HEART (Ruffage remix)	NAOKI feat.YASMINE
KIMONO♥PRINCESS	jun
STILL IN MY HEART	NAOKI
MY SUMMER LOVE	MITSU-O! with GEILA

MY SUMMER LOVE／MITSU-O! with GEILA

She is my wife／SUPER STAR 満-MITSURU-

KIMONO♥PRINCESS／jun

アーケードゲームでは珍しい、白を基調とした輝く筐体デザインは、見た目のインパクトも絶大！

シンプルで直感的なゲーム画面

ゲームプレイ中は画面上のキャラクターの手足の動きに合わせてさまざまなリップルが表示されていき、これと同じ動きをなぞることでゲージやスコアが増減していく。下記にはリップルの種類とその意味を、右記の画像には画面に表示される情報の説明を記しておいたので、ゲームを始める前に覚えておくといい。

うまくコンボをつなぎ続けると背景が宇宙に変化することも。コンボ点を稼いでハイスコアを目指そう。

①スコア:現在のスコア状況。ダンスマーカーと動きを合わせることでスコアが加算されていく。評価は四種類あり、ゲーム終了時のランクはAAAが最高となる。

②ダンスマーカー:画面のキャラクターのダンスに合わせてさまざまな種類のマーカーが表示される。これに合わせて、手や足を動かそう!

③コンボ

BEMANIシリーズおなじみのコンボ数も表示される。フルコンボを達成すると、その後の選曲画面で「FULL COMBO」と表示されるぞ!

④ゲージ

ゲージは満タンのときは白く、ゲージが減ってしまうと赤黒くなる。コンボをつなぐことでゲージは回復するが、空になるとゲームオーバーとなる。

マーカーの種類を覚えよう

リップル

基本的なリップル。二つのリングが重なったら、タッチ!! 随所で出現するので、まずはこれに手を合わせることを意識しよう。

ソリッドリップル

マークに一度だけ手や足を合わせる通常のリップルと違い、リップルの中の青い丸の数だけタイミング良くタッチするのだ!

ロックリップル

外周にゲージが出現するロックリップル。このゲージが一周するまで、リングの位置で手や足を止め続けよう。

ストリーム

画面上に出現する矢印にそって手を動かすストリーム。縦や横、斜めなど、動きはさまざま。画面をよく見て、動かし方を覚えよう。

ポーズ

出現するシルエットが重なった瞬間にポーズを決めよう! そう快な効果音とともにPERFECTが取れたときは格別だ!

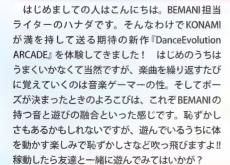
ステップ

足元のリングが一番小さくなるタイミングをステップをする。パラパラ系のジャンルでは常にステップを要求されるぞ。

ジェスチャー

ダンスポーズを決めた後に出現する左右の矢印はジェスチャーを表す。矢印の方向に合わせて体を動かそう。

ダンエボ体験レポート

はじめましての人はこんにちは。BEMANI担当ライターのハナダです。そんなわけでKONAMIが満を持して送る期待の新作『DanceEvolution ARCADE』を体験してきました! はじめのうちはうまくいかなくて当然ですが、楽曲を繰り返すたびに覚えていくのは音楽ゲーマーの性。そしてポーズが決まったときのよろこびは、これぞBEMANIの持つ音と遊びの融合といった感じです。恥ずかしさもあるかもしれないですが、遊んでいるうちに体を動かす楽しみで恥ずかしさなど吹っ飛びますよ!! 稼動したら友達と一緒に遊んでみてはいかが?

まずは、ゲーム画面に登場するキャラクターの動きに合わせて無心にダンス!!

女性を意識した筐体ですが、成人を大幅に超えた男子二人だって、もちろん楽しめます(笑)。

ゲームシステムとサウンドのキーマン二人が本作の魅力を語る！

DanceEvolution ARCADE スペシャルインタビュー

ナカムラマサル

『pop'n music』や『HELLO!POP'N MUSIC』など、さまざまなBEMANIシリーズでディレクターを勤める。『DanceEvolution ARCADE』ではプロデュースを担当する。本項ではアーケード化に至った経緯などを語っていただいた。

TAG

『DanceDanceRevolution』シリーズのサウンドディレクターを務める。同シリーズはもちろん、ギタドラシリーズにも楽曲を提供しているコンポーザー業もこなす。先日のAOUショーのイベントではダンスを披露するなど、BEMANIシリーズの腕も相当のもの

——Xbox 360版で好評を博した『DanceEvolution』がアーケード版として稼動するまでの経緯について教えてください

ナカムラ　『DanceEvolution』で使用されているKinectを使った遊び方がすごく斬新で面白く、これをもっと気軽に、そして多くの人に遊んでもらいたいと考えたところ、アーケードで展開するのが一番だと思ったのがきっかけです。BEMANIシリーズのダンスゲームは、『DanceDanceRevolution』シリーズが稼働しておりますが、『DanceEvolution ARCADE』は人の骨格データを取り入れた、全身でプレイできる、全く新しいゲーム性です。

TAG　『DanceEvolution ARCADE』を遊んだときに、『DDR』シリーズを初めて触れた感覚を思い出しました。今までに遊んだことのないゲーム性に興奮しました。

——アーケード化するにあたり、筐体の仕様が重要視されると思います意識した点などを教えてください

ナカムラ　ダンスゲームということで、まずは女性にプレイしてもらいたいというところを意識しましたね。今までのBEMANIシリーズは黒を基調としたものが多かったのですが、この『DanceEvolution ARCADE』はイメージを白にして、POPなものになるように筐体デザインを企画しました。ゲームセンターで自然にそばに寄ってきてくれるような、軽やかで圧迫感の無いデザインにしていますので、子供から大人まで男女問わず幅広い層に遊んでもらえると思います。シール機の近くに置いても違和感がありませんので、ぜひお店の入口や中央に設置してほしいですね。

——荷物置き場など、細かいところにも配慮されている印象でした。

ナカムラ　筐体のデザインは女性スタッフの意見を多く取り入れ、細かいところにも気配りできるように設計しました。荷物置きも女性スタッフから出た意見の一つです。また、恥ずかしがる人が多いんじゃないの？　とか、カーテンを取り付けた方がいいんじゃないの？　という意見もありましたが、「恥ずかしさよりもゲームの面白さが絶対上回る！」ということで、あえてオープンにしています。

——女性がターゲットというお話ですが、収録楽曲の選定も女性プレイヤーを意識されたのでしょうか？

ナカムラ　担当者、どうぞ（笑）。

TAG　筐体の色が白ということで、今までのBEMANIシリーズと違う感じにしようと、収録曲も女性やライトユーザーに合わせて選定しました。家庭用との違いはライセンス曲の豊富さですね。だれもが馴染みがあったり、ダンスが有名な楽曲などをそろえています。あとは、BEMANIユーザーの方々から要望が多かったSUPER STAR 満-MITSURU-の「She is my wife」を収録しました。前半部分もダンスの振り付けを追加したので、フルに踊れる仕様になっていますよ。

——プレイ中のダンスの振り付けはどのようにして取り込んでいったのでしょうか？

ナカムラ　モーションキャプチャーを使って、ダンスを踊っていただいたものをゲーム用に起こしています。ライセンス曲の中には実際に振り付けを担当された先生の方々にお願いしたものもあります。「恋愛レボリューション21」の夏まゆみ先生。ゴールデンボンバーの「女々しくて」はバンドメンバーで振り付けを考案された歌広場淳さんなど、みなさんノリノリで踊ってくれました。我々的にはOKだと思ったところも、「いや、もう一回!!」っという、すごいこだわりを見せてくれてました（笑）。その場でゲーム用に修正を掛けてもらうこともありましたね。

——ゲーム用に収録されているかんたん振り付けを導入した経緯は？

TAG　ゲームのコンセプトにオリジナルの振り付けを踊ってもらおうというのがあったのですが、実際にそれを導入してみたら、結構難しいということになりまして、例えば「ヘビーローテーション」では、サビ以外のところが実はハードな動きが多くて、結構大変なんですよ。なので、ライトユーザーさん向けに動きを簡略したものをオリジナルの振り付けの先生に用意してもらい、それをゲームに収録しました。

——今後ダンスの追加や楽曲の追加などはあるのでしょうか？

TAG　その予定です。みなさん楽しみにお待ちください。

ナカムラ　ライセンス楽曲もBEMANI楽曲も随時追加していく予定なので、遊んでみてください。

——ありがとうございました。それでは稼動を楽しみにしているプレイヤーに一言お願いします。

TAG　音楽に合わせて体を動かすというのは、本当に楽しいと思います。見るのと実際に遊ぶ楽しさは大きく違うので、まずは遊んでみてください。

ナカムラ　非常にチャレンジに溢れた作品に仕上がったと思います。とにかく触ってみて、楽しさを体験してみてください！

GuitarFreaksXG3 DrumManiaXG3

サウンドのキーマンに迫る！ 肥塚王子インタビュー!!

今月は新情報に加えて、ギタドラ界の「王子」こと、サウンドディレクター肥塚氏インタビューも掲載！

GuitarFreaksXG3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン＋ピックレバー
■発売日：稼働中
■使用基板：—

DrumManiaXG3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド＋2フットペダル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

新ENCORE曲や「jubeat copious」連動でアツくなれ!!

3月は新ENCORE楽曲「Predator's Crypto Pt.1」(96)が解禁された。やりごたえ抜群の楽曲になっているので、ぜひプレイしてみよう。そのほかにも「Pleasure Box（vol.3）」の追加により楽曲やアバターパーツなどが入手できるので、キーのトレード機能などを利用してコンプリートを目指そう。

またAPPEND TRAVELの開催を記念して、本作でjubeatシリーズにも収録されている楽曲をプレイすると、Live Pointにボーナスが付く「jubeatXGキャンペーン」を実施中。この機会にLive Pointをためよう！

Predator's Crypto Pt.1／96

jubeat copious

APPEND TRAVELでの本作との連動楽曲は「幸せのかたち」（あさき）。そのほか、アバターパーツが複数あるぞ。

連動楽曲名	アーティスト名
幸せのかたち	あさき

解禁アイテム:【アバターパーツ】ねんごろねこドラム

『XG3』の秘密に迫る連続インタビュー Vol.2
サウンドディレクター「肥塚良彦」インタビュー

――今作『XG3』のサウンドコンセプトについてお聞かせください。

肥塚　前回のXG2は「Groove to live」というサブタイトルにて「ノリ」重視というコンセプトでしたが、今回はサブタイトルがありません。その分、自由度というかバリエーションを増やすことが可能になりました。決まったテーマにとらわれず本来の『ギタドラ』の持ち味である、より幅広いカテゴリからの収録ができたと思います。

――今作ではVシリーズの楽曲も多く収録されています。この経緯についてお聞かせください。

肥塚　長年ご愛顧頂いた『Vシリーズ』も終了ということになり、『XGシリーズ』に集約することになりました。楽曲に関しても集約するべくXG譜面にバージョンアップして収録をしております。ただ残念ながら一斉に制作するというのは難しいので、現状は一旦未収録となった曲が多数あります。が、今後徐々に収録していく予定ですので楽しみにお待ちくださいね。

――ライセンス楽曲もこれまでにまして力が入っているように感じましたが、今作のライセンス楽曲を選んだ方向性などはあるのでしょうか？

肥塚　前作の『XG2』から、選曲に関して更に注力するようになりましたが、今回のライセンス楽曲も同様にバンド系、アニメ系、ビジュアル系、高難度譜面が期待できる曲など、カテゴリ分けして幅広く取りそろえることができたと感じています。

――オリジナル楽曲で、新たに参加したアーティストや注目のアーティストなどはどなたですか？

肥塚　新たに、TLION69の「ONLY ONE」やALLY & DIAZ Feat. KOJIMA & SATOSHI（山嵐）の「Freeky Technique」など、今回初参加のアーティストに書き下ろしをお願いし実現できました。お馴染のアーティストとしては、ギタリストの松井亮さんとあさきさんのコラボ「アーリマン」やTakao Nagataniさん、Tom-H@ckさんの新曲などが注目ポイントです。また今後、ギタドラシリーズで“ご無沙汰”しているアーティストやゲーム音楽業界の大御所などなど……順次登場する予定ですので要チェックですよ！

――肥塚さんご自身の楽曲について、今回はどんな楽曲になっていますか？

肥塚　「タイムカプセル」と「ハートジャック」の二曲を担当いたしました。これらはロケテスト時点から収録しておりましたが、この後も解禁曲がある……ような無いような!?

――先日発売されたサウンドトラックの聴きどころについてお聞かせください。

肥塚　ゲームセンターでノリノリで聴くのとは違い、じっくりと何回も聴けるというのがこのサウンドトラックのいいところです。特に今回はサウンドトラックでしか聴けないLong Versionの二曲がいいですね。今までのギタドラサントラからイメージをガラッと変えたデザインも必見です。また、コナミスタイル初回盤は特製収納BOXが付属されていたり、ゲーム内で使える専用アバタープレゼント連動企画などの特典もありますのでお見逃しなく！！

――XGシリーズは早くも3作目の稼働となりましたが、肥塚さんから見た、XGシリーズの魅力はどんなところにあると考えていますか？

肥塚　Vシリーズより「遊びの幅が広がった」というのはもちろんなのですが、プレーヤー同士の絆が深まったのではないかと感じます。今作ですと「オンラインマッチング」で、人と人の繋がりを感じることによる高揚感というのはデジタルでは計れない気がします。そもそもバンドの面白みというのも、その辺りの一体感が重要ですのでギタドラというバンドを体験できるゲームには不可欠な要素ではないでしょうか？

――それでは最後に、読者へのメッセージをお願いします。

肥塚　読者の皆さま、いつもありがとうございます。また日ごろよりギタドラシリーズで遊んでいただいてる方々には深く感謝いたします。今回ここでご紹介させていただきましたXG3にまつわるお話はまだまだごく一部ですので、これからもチェックしていただき長く遊んでもらえますと幸いでございます。

また、まだギタドラシリーズを体験されてないかたにもぜひ一度触れていただきたい、そんな風に思います。そして多くの方に「ギタドラ楽しい!!」と感じていただけるよう頑張りますので、どうかよろしくお願いします。

REFLEC BEAT limelight

今月はキャンペーン内容の紹介と、先日発売したサウンドトラック記念としてQrispy Joyboxのインタビューを掲載。

REFLEC BEAT limelight
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：対戦型音楽ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中(11月16日)
■使用基板：—

春の5点盛り！ リフレクフレッシュフェスティバル！

CD・GAMEキャンペーン第四弾開始！

大好評のCD・GAMEキャンペーン第四弾が開始。今回はDormir「Petit March」、Sana「Sana Coffre」からそれぞれ一曲ずつ収録。さらにゲーム側からは『NEWラブプラス』や、佐藤直之がBGMを担当しているPSP専用RPG『FRONTIER GATE』、Des-ROWが楽曲を提供している『NEVER DEAD』から収録。収録楽曲を遊んでみて気になったら、ゲームやCDを買ってさらに楽しんじゃおう。

FRONTIER GATE より「FRONTIER GATE / 佐藤直之」

NEWラブプラスより「Colorful Days ～NEWラブプラス メインテーマ～ / 高嶺愛花＆小早川凛子＆姉ヶ崎寧々」

Dormirアルバム「Petit March」より「Cookie Bouquets / L.E.D. Vs TOMOSUKE fw.crimm」

「REFLEC BEAT limelight」とのコラボイベント「マジアカ入学キャンペーン」

3月15日に稼動を開始した『クイズマジックアカデミー 賢者の扉』との連動キャンペーンもスタート。本作をプレイすると、『REFLEC BEAT limelight』で、「オープニングテーマ～クイズマジックアカデミー賢者の扉より～」が解禁されるぞ。さらに、この楽曲をプレイすると、キャラクターのアイコンも使用可能になるのだ！

新筐体になり進化を遂げた『マジアカ』シリーズ。息抜きに頭の体操はいかが!?

アイコンもQMAに
アイコンは初代からおなじみレオンとルキアの二人が登場!!

APPEND TRAVELで「jubeat」シリーズの名曲を解禁しよう!

『jubeat copious』とBEMANI機種が連動するイベント「APPEND TRAVEL」が開始。jubeatグラスが追加されるので、ライムを注いで隠し楽曲を解禁していこう。また、イベントに合わせてQrispy Joyboxの「cloche」も追加されている。ゲームをプレイしていくと「APPEND　ENERGY」が貯まっていく。これらはjubeatデザインのアイコンやフレームなどのカスタマイズと交換ができる。

cloche / Qrispy Joybox

concon / S-C-U

I'm so Happy / Ryu☆

STELLAR WIND / L.E.D.

APPEND TRAVEL用のグラスも追加

システムアップデートでより楽しく、快適にプレイ!

楽曲追加に伴いシステムアップデートも実施された。自分のお気に入りの楽曲をすぐに遊べるようになる「お気に入りフォルダの追加」と楽曲を検索できる「高度なしぼり込み」が可能になった(ただし、高度なしぼり込みはプレミアムスタート時のみ)。さらに、初心者でも始めやすいよう、解禁に必要な"ライム"が獲得しやすくなるフレッシュキャンペーンも同時に開催されているぞ！

人気曲のアイコンが登場!!
「Wuv U」などキャラアイコンも追加される!

お気に入りフォルダで好きな楽曲がすぐ見つかる!

選曲画面でカスタマイズの画面を開き、お気に入り楽曲タブをタッチ。登録したい楽曲を選択して、空のアイコンを長押しすればお気に入りに登録完了だ。

高度なしぼり込みで対戦の幅がもっと広がる!!

カテゴリーや、バージョンなど、さまざまな要素でしぼり込みたい範囲をタッチしてスライドすれば範囲を調整できる。直感的な簡単操作で、より快適にプレイ可能になった。

サウンドトラック発売＆バージョンアップ記念！

REFLEC BEAT limelight スペシャルインタビュー

ゲームも、サウンドトラックもポップな雰囲気を楽しんでください！

Qrispy Joybox

『REFLEC BEAT limelight』のサウンドディレクター。サウンド監修をはじめ、BGMからシステム音作成などを担当。ポップな世界観がメインだが、作曲の幅は広く多彩な才能を発揮している。

アーティストたちの新境地を引き出した意欲作

――『REFLEC BEAT limelight』サウンドトラックの発売、おめでとうございます。まずは、今作のサントラのご紹介をいただけますか？

Qrispy Joybox（以下Qrispy） 前作の大人っぽくオシャレなテイストから、今作は全体的にさわやかで明るくポップなイメージに仕上げました。また、各アーティストさんたちの新しい部分を出すべく、今までに挑戦したことが無いジャンルにも挑戦してもらっています。例えばRyu☆さんの「中華急行」は、今までチャレンジしたことの無い「中華」をテーマにしていただいたり、S.S.Dさんの楽曲「ツキミチヌ」は、二人のボーカルが掛け合いのような感じで作曲してもらったことで、『REFLEC BEAT』の遊び方を生かせる構成になっています。赤と青で譜面のパターンが若干違うので、その辺を気にして遊んでみると面白いと思いますよ。また、前作のサントラでは収録されなかった、Ver1.5の楽曲やLincle LINKで追加された楽曲、iPad版と連動した楽曲「LOVE IS TIMING」が収録されています。ロングバージョンは猫叉Masterさんとkors kさんにお願いしました。恒例のVENUS楽曲のカラオケ版もバッチリ収録してるので、みなさんぜひ覚えて歌ってみてください。

――初回限定盤にはQrispyさんの初のマキシシングルが付いてきますね。

Qrispy マキシシングルを制作させていただける貴重な機会だったので、ならば、クリスピーの世界観をもっと伝えたいなと思い、ゲームサイズでは表現しきれなかった世界をロングバージョンにして表現しています。ちょっとどんくさいキャラクターたちがそれぞれに、一生懸命演奏してる様子をイメージしながら聴いていただけるとうれしいです。さらに先日のアップデート追加された新曲「Starry ☆ night」も入っていますよ。この曲は個人的に自信作ですので、ぜひ聴いてくださいね。

――それでは、春の大型アップデートキャンペーンのお話もお聞かせください。

Qrispy もともと段階を追ってアップデート配信をする予定でしたが、今回はタメてタメてタメて……ドン！といったほうがプレイヤーが喜ぶかと思い、一気に楽曲を配信してみました。二月中に発売されたBEMANIアーティストCDから収録したものや、『NEWラブプラス』、『クイズマジックアカデミー賢者の扉』、『FRONTIER GATE』などBEMANIシリーズ以外の作品からも楽曲を収録し、さらに、『jubeat』シリーズとの連動イベントAPPEND TRAVELキャンペーンからも追加楽曲があり、盛りだくさんの内容になってます。

――Qrispyさんも今回のアップデート用に新曲を制作されたのでしょうか？

Qrispy 「cloche」という楽曲を収録しました。キラキラでかわいらしいQrispy Joyboxっぽい楽曲に仕上がっています。「Qrispyの楽曲はゲーム中にリズムをとるのが難しい」という噂を小耳に挟みまして、今回は素直なリズムを意識して制作しています。ですが、楽曲を譜面に起こしてみたら、けっきょく難度が高くなりました（笑）。あとは、新たなシステムBGMも作曲しております。

――サントラ発売を記念したライブイベントが開催されますね。先月のイベントではベースを披露されていましよね。

Qrispy 実は、ベースを人前で演奏することが初めてだったので緊張しました。ベースを購入したことをなんとなく話していたら、いつの間にか演奏することになっていまして（笑）。今回のライブではキーボードやガットギターを弾く予定です。現在ライブに向けて練習中ですが、花粉症がホントに厳しく……。ライブのときは花粉症のピークなりそうなので怖いです。当日は花粉ですごいことになっているか、眠そうにしているかのどちらかだと思います。もし、ミスがあっても花粉のせいなので見逃してください（笑）。

今回は『IIDX』と合同で、外部のアーティストも呼んでおり、とても豪華な面子が集まりましたので、きっといいライブになると思います！

――ありがとうございました。それでは、最後に『REFLEC BEAT』プレイヤーと読者に向けて、一言お願いします。

Qrispy 今回のサントラは、前回よりもポップな仕上がりになっていて、初めてこのCDを聴く方でも入りやすい曲がたくさん収録されています。もちろん、これまで通りカッコいい曲もたくさんあります！　いろいろな人たちに聴いていただけるとうれしいです。また、今回のアップデートは、遊びごたえのあるボリュームになっていると思います。前回の追加楽曲は、難しい楽曲が多かったのですが、今回はライトユーザーの方々にも楽しめるような楽曲もありますので、安心してください！　サントラともども『REFLEC BEAT』をよろしくお願いします。

REFLEC BEAT limelight ORIGINAL SOUNDTRACK

現在アーケードで好評稼働中の『REFLEC BEAT limelight』のサウンドトラックはコナミスタイルほかで絶賛発売中だ。BEMANI機種で活躍するコンポーザーたちが集結した本作は、バラエティ豊かな楽曲が50曲以上収録されている。さらに、サウンドトラックのみに収録されたロングバージョンや作曲者から寄せられたライナーノーツをはじめ、歌詞が掲載されたブックレットも付属されているぞ。

発売日：発売中
発売元：KONAMI

Qrispy Joybox サイン入りCDを二名様にプレゼント！

詳しくは3ページ参照のこと。

APPEND TRAVELでつながるBEMANIワールド!!

『jubeat』シリーズ恒例の連動イベントがスタート。今回はなんと七機種を絡めた大掛かりなもの。各機種で取得できるものを紹介していこう。

jubeat copious
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：―

APPEND TRAVELでBEMANI機種を遊び尽くせ!!

今回のアップデートでは、下記のライセンス曲が追加されたほか、他機種連動イベント「APPEND TRAVEL」が開始。「APPEND TRAVEL」は『beatmania IIDX』シリーズなどのBEMANI機種を遊ぶとたまっていく「APPEND ENERGY」を使うことで、『jubeat copious』で新曲が解禁されるほか、連動機種用のカスタマイズアイテムなどに交換ができる。「APPEND ENERGY」はどの機種でも使えるので、例えば『SOUND VOLTEX BOOTH』で貯めたポイントで『pop'n music 20 fantasia』のアイテムと交換するといったことも可能だ。アイテムの交換はe-AMUSEMENT GATEで実行できる。本日のオススメ機種や、タイムサービスが実地されており、これらの対象機種を遊ぶことで「APPEND ENERGY」が多くたまるのだ。また、「APPEND TRAVEL」期間中は、各機種が連動に合わせた特別キャンペーンを開催中！　詳細は下記のイベントページにも掲載されているので<http://www.konami.jp/bemani/append_travel/>チェックしてみよう！

本日のオススメ機種を遊べば「APPEND ENERGY」取得率が1.5倍に増加!!　条件の達成状況はAPPEND ENERGY記録帳で確認できるぞ。

追加収録楽曲

前号で紹介した楽曲や連動曲以外も追加される！

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
Gravity	HaKU	[illegible]	Little Blue boX
Heart of Gold	Alice Nine	[illegible]	Q;indivi+
this storyends	winnie	[illegible]	girl next door
PONPONPON	きゃりーぱみゅぱみゅ	[illegible]	SUPER☆GiRLS

JOMANDA / DJ YOSHITAKA

「APPEND TRAVEL」で取得できる楽曲をすべて集めると、DJ YOSHITAKAの楽曲「JOMANDA」が解禁されるぞ！

『beatmania IIDX 19 Lincle』は、Ryu☆のHARDCORE「532nm」が追加。また、本作のアバター機能のクプロ用のパーツとしてコンシェルジュお面やjubeatなりきりパーツ（頭）と（体）が取得可能だ。

連動楽曲名	アーティスト名
[illegible]	Ryu☆

解禁アイテム:［クプロパーツ］コンシェルジュお面

『SOUND VOLTEX BOOTH』は八王子Pの楽曲とアピールカードが追加。右記の画像のほかにも、コンシェルジュ風のレイシスなどがある。

連動楽曲名	アーティスト名
candii	八王子P

解禁アイテム:［アピールカード］レイシス FLOWER

『pop'n music 20 fantasia』ではファンタジアパスポート用のアイテムが盛りだくさん。『jubeat copious』のフレームやパーツはもちろん、おなじみのショッチョー氏とまっする氏のシールといったユニークなものも！

連動楽曲名	アーティスト名
HEAT-BIT-HIT-BEAT	V.C.O.

解禁アイテム:［ファンタジアパスポートパーツ/シール］まっするとショッチョー

『DanceDanceRevolution X3 VS 2ndMIX』はサポートアイテムでエンジョイレベルブースターやプレイ曲数保障が使える。

連動楽曲名	アーティスト名
[illegible]	jun

解禁アイテム:［キャラクターアクセサリー］jubeat仮面

新クラブ情報てんこもり!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011 Ver.2.0
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日 ：2012年4月19日稼働
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

来たる4月19日、新たに3チームのカードが追加配信されることが判明！ 今月は現時点で明らかになった新カードの一部と、FCバルセロナの選手レビューを一挙大紹介！

Text：たてしゅ、マンモス丸谷、早野シュン

Juventus
ユベントス

TEAM DATA

セリエA屈指の名門クラブが待望のカムバック！

昨シーズンは国内リーグでまさかの7位に沈み、ヨーロッパリーグでは6試合すべて引き分けという珍記録を作りグループリーグで敗退という厳しい一年を過ごした。しかし、今シーズンはヨーロッパのカップ戦にこそ出場していないものの、国内リーグでは見事に巻き返して開幕から無敗をキープ、昨年の王者ミランと激しい首位争いを演じている。

守備の要だったF.カンナバーロはカタールへと旅立ったが、常時出場ではないものの出番を与えられれば確実に仕事をするデル・ピエロやブッフォンが今なお健在なのはファンにはうれしいところ。また、成長著しいイタリア人の若手が次々に台頭していることもあり、2002年に登場した『WCCF』シリーズ第一弾からおなじみのビアンコ・ネロ軍団は、今までにないほどに初のカード化となる選手がたくさん登場しそうだ。これは期待せずにはいられない！

GK Gianluigi BUFFON ブッフォン

近年はケガのため欠場する機会が増えたこともあって、スピードやスタミナ値は全盛期に比べてやや衰えが見られる。しかし、あらゆるシュートに対応できるセービングやクロスボールの処理技術は今なお世界最高峰、その腕はまだまだ錆びついてはいない。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
7	19	13	18	12	9	78

DF Andrea BARZAGLI バルザーリ

『09-10』ではボルフスブルクでカード化されていたCB。以前よりもスタミナ値が1ポイント上昇しているので、さらに使いやすくなることはまず間違いないだろう。イタリア代表歴もあり、現在はF.カンナバーロの後を継ぎ堂々とスタメンを張る。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
9	17	11	17	12	14	80

MF Milos KRASIC クラシッチ

2010年にCSKAモスクワから加入したロシア代表MF。右サイドのスペシャリストで、スピードとテクニックの高さを生かした突破力が持ち味。長年にわたり活躍したカモラネージの後継者として期待されているが、最近では放出のウワサも……。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
17	7	16	13	18	16	86

FW Alessandro MATRI マトリ

『WCCF』では初登場となるストライカー。2011年にカリアリから移籍するやいなや、イヤクィンタ、アマウリの両ベテランを押しのけてまたたく間にレギュラーに定着。今やイタリア代表でもスタメンを張るほどに急成長を遂げた注目株だ。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
18	6	14	17	15	15	85

FW Fabio QUAGLIARELLA ファビオ・クアリアレッラ

こちらも初のカード化となる、相手ゴール前で徹底的に勝負するタイプのイタリア代表FW。昨シーズンはリーグ戦の前半17試合で9ゴールを決める活躍を見せたが、年明け早々に重傷を負い長期欠場を強いられたのはクラブにとっても痛恨だった。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
18	6	15	15	16	15	85

FCアルカディア日記 GKには通常のポジションで構えたときと、飛び出しながらの状態とでシュートを防ぐ確率が大きく変化するタイプがいる。現バージョンのカードで、じっと構えたときに素晴らしいセービングをする選手の代表例はマンダンダとステケレンブルフ。ゴール前にどっしりと構えていたときのセービング技術はハイレベルだ。（たてしゅ）

FC Porto FCポルト

ヨーロッパリーグを制した強豪がまたもや登場!

『09-10』に続き、『WCCF』では2度目のカード化となるポルトガルを代表する名門クラブ。圧倒的な攻撃力を武器に、昨シーズンは第2代目となるヨーロッパリーグのチャンピオンとなり、国内でも無敗でのリーグ制覇とカップ戦の優勝と合わせて三冠を成し遂げたのは記憶に新しい。

国内外の大会でゴールを量産したコロンビア代表のエースストライカー、ファルカオ・ガルシアがさらなる成長を遂げ、中盤では攻守両面で大車輪の活躍をしたグアリン、モウチーニョにフェルナンド、ディフェンスでもロランドやオタメンディなど好タレントがそろう。そして元Jリーガーで日本でもおなじみのフッキも、昨年にリーグ得点王となりMVPにも選出された活躍度から考えれば、当然カード化されることが予想される。前回よりもはたしてどれだけ成長しているのかが実に楽しみだ!

GK HELYON エウトン

チーム不動の守護神。敏捷性に優れたタイプで、好調時はスーパーセーブを連発する。前回のカードよりもオフェンス、ディフェンス、スタミナの各パラメータがさらにアップしているので、U－5要員としても注目の存在になりそうだ。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
8	18	12	15	14	11	78

DF Nicolás Hernán OTAMENDI オタメンディ

マラドーナ前代表監督に重用されたアルゼンチン代表ディフェンダー。タイトなマークとスピードが武器で、センターと右サイドバックの両方をこなせるのも強み。特にスピード値は、CBとしてはシリーズ史上でもトップクラスの17に設定されている。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
8	16	12	16	17	14	83

MF FERNANDO フェルナンド

豊富な運動量でピッチの広範囲を動き回りチームに貢献する献身的なボランチ。ディフェンスとスタミナ値が高いので90分間安心して起用できるだろう。昨スーズンはリーグ戦でゴールを決めていないせいなのか、オフェンス値はやや低めの数字となっている。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
10	16	13	16	13	18	86

MF Rúben MICAEL ルベン・ミカエル

昨シーズンにレギュラークラスへと急成長した若手MF。ポルトガル代表にも選出され、昨年3月に行なわれたフィンランド戦では2ゴールを決めてチームの勝利に貢献している。現在はスペインのレアル・サラゴサに所属(※アトレティコからのレンタル)。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
14	8	15	11	16	13	77

FW Radamel FALCAO GARCÍA ファルカオ・ガルシア

前バージョンで本誌執筆陣がその能力の高さに度肝を抜かれた驚異のストライカー。ヨーロッパリーグでシーズン最多ゴール記録を塗り替える17得点を決めるなど大活躍をしたこともあり各パラメーターがさらに上昇、初の黒カードでの登場となった。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
19	6	16	16	17	15	89

俺たちにWCCFを語らせろ!!

マンモス丸谷 半ば都市伝説のようにウワサになっていた『10-11』のカード追加ですが、本当に来ました! いやーびっくりしましたね。

早野シュン ファルカオ……、ファルカオ……!!

たてしゅ 早野さんはよかったですね……。稼働当初、「なんでポルトが入ってないんですか!」って柏田プロデューサーに速攻で食いついてましたもんね。

早野シュン だって僕、今シーズンはファルカオがアトレティコに移籍したから、アトレティコ応援してるくらいなんだもん。エル・ティグレ最高すぎます。あの決定力、そしてあの情熱……!!

マンモス丸谷 早野さんがファルカオ語り始めたら何ページあっても誌面が足らなそう(&めんどくさい)なので、ほかの選手にも注目してみましょう。

たてしゅ ユベントスはやっぱりクラシッチが目玉なのかな。CSKAモスクワ時代に比べると輝いているとはいい難いけど……。

マンモス丸谷 本来ならスピード値は20あって当然、みたいな選手でしたからね。縦にボール蹴って走るだけで三人抜いちゃうみたいな。

たてしゅ マトリとクアリアレッラの参戦も近年FW不足に泣いていたユーベ勢にはうれしいかも。

FCアルカディア日記 4月19日以降は、新カードの追加と同時に試合中のゲームバランスに調整が加わる可能性もある。カードのコレクションと並行しつつ、どこが変わったのかを調べながらプレイしてライバルたちに遅れをとらないようにしよう。現バージョンからの大きな変更点が発見された場合は、次号以降で詳しくお伝えするのでお楽しみに!(たてしゅ)

Atlético de Madrid

アトレティコ・マドリード

ワールドクラスの選手をそろえるもう一つのマドリード

昨シーズンは国内リーグで9位に沈み、ディフェンディングチャンピオンとして出場したヨーロッパリーグもグループリーグで無念の敗退。しかし、所属選手のクオリティはけっして低いわけではない。『WCCF』にこのアトレティコ・マドリードが登場するのはこれで4回目となるが、毎回目玉となるレアあるいは優良レギュラー（白）カードを排出するのがこのクラブの大きな魅力。前バージョンでMVPとなったフォルランを筆頭に無類の決定力を持つF. トーレスやマラドーナの義理の息子アグエロ、サイドアタッカーのシモン。白カードでも、タレントリーダーのマキシ・ロドリゲスや右サイドのストッパーとして最高レベルの守備力を見せるペレアなどとといったそうそうたるメンバーが登場したが、今回もまたプレイヤーを驚かせる新たなタレントが出現するのかどうか大いに期待したい。

GK David DE GEA デ・ヘア

先輩の相次ぐ負傷によって得た千載一遇のチャンスをモノにして急成長、ヨーロッパリーグの優勝で一躍その名を世に知らしめた将来を嘱望される大器。現在はマンチェスター・ユナイテッドでレギュラーを務めていることはもはや説明不要であろう。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
9	18	13	17	13	10	80

DF FILIPE Luis フェリペ・ルイス

サッカー王国が送り出したラテラル（サイドバック）の最新作。攻撃参加を得意とするタイプで、昨シーズンからクラブの重鎮アントニオ・ロペスに代わってレギュラーの座を確保。ブラジル代表にも選出されており、今後ますますの活躍が期待される。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
13	10	14	14	17	16	84

DF Diego GODÍN ディエゴ・ゴディン

『09-10』ではビジャレアルでカード化されていたウルグアイ代表のセンターバック。ディフェンス値が前回よりも1ポイント上昇し、さらにボディコンタクトに強いタイプということもあってパワー値が18と高めに設定されていることにも注目したい。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
9	18	12	18	13	16	86

MF ELIAS エリアス

昨シーズン途中にコリンチャンスから加入し、リーグ戦では2ゴールを決めている。主に左サイドハーフやトップ下を担当するミッドフィルダーで守備よりも攻撃、とりわけゲームメイクや崩しの場面でチームに貢献する。ブラジル代表歴も持つ実力者だ。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
14	10	16	12	16	15	83

FW DIEGO COSTA ディエゴ・コスタ

ブラジル出身の若手ストライカーで昨シーズンの国内リーグでは6ゴール、ヨーロッパリーグでも1ゴールを決めた。スタミナ値がやや低めなので90分間の出場は厳しそうだが、スーパーサブ効果の有無を必ずチェックしておきたい好タレントだ。

Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	Total
17	6	15	16	15	12	81

俺たちにWCCFを語らせろ!!

マンモス丸谷　アトレティコは現在マンチェスター・ユナイテッドに移籍して今やすっかりワールドワイドな知名度になったデ・ヘアが目を引きます。

たてしゅ　弱いワケが無い……、けど実際プレイヤーに使われるかどうかは微妙かな？

マンモス丸谷　GKは白かレアか、みたいなところありますもんね。そういう意味ではゴディンは優良白DFの候補になりそう。

たてしゅ　でも前バージョンでは今ひとつパンチ力が無かったんですよね。

マンモス丸谷　前バージョンで名を馳せたイバノビッチやスキラッチとかに比べると、ちょっと色あせてた感じはある。とはいえ、今バージョンはパワー系のDFも強いからなぁー。

たてしゅ　そしてアトレティコといえば、強力FW。ここにだれが入るのか期待せずにはいられない。

早野シュン　ファルカオ……。

マンモス丸谷　まぁ、そうなんですけど（笑）。

早野シュン　よし、それじゃ最後に、僕が素晴らしすぎるギャグでこの場を締めます。

マンモス丸谷&たてしゅ　（嫌な予感……）。

早野シュン　せーの……。

FCアルカティア日記　メッシやC.ロナウド、カカ、アンリなどに苦戦を強いられているプレイヤーは少なくないだろう。そこで試してほしいのが、プレスやブロックなどの名前がついたディフェンス系のチームスタイル。これらを発動するだけでも、ボールを奪える確率が格段にアップするハズだ。個人的にはバイタルエリアプレスがオススメ!（たてしゅ）

FCBarcelona

FCバルセロナ

CPUフォーメーション　4－3－3

サブメンバー

アフェライ

アドリアーノ

幾多のクラブが目指すべき至高のビッグクラブ

本作のバルセロナは国内リーグ、チャンピオンズリーグを圧倒的な強さと美しさで制したバージョンがベース。そのためどの選手もキャリアハイ級の能力値が設定されており、使いやすくそして強いカードになっている。ただしメッシ、イニエスタ、シャビなどレアカードが存在する選手のスペシャル（黒）カードを活躍させるには、運用方法を工夫しないと（レアカード版が万能すぎて）やや物足りなさを感じるかもしれない。

8人もの選手がレアカード化されているバルセロナ。中でも破格の攻撃力を誇るMVPメッシはぜひ手に入れたい逸品だ。

過去の所属選手を探せ!!

現在の布陣がほぼ完璧なため、補強するなら前線に高さを加えるぐらい。その問題もイブラヒモビッチを呼び戻せば解決する。過去の所属選手を使うなら、単純な強さより「ライカールトやファンハール時代の選手、そしてグアルディオラ監督自身がいまのバルセロナのメンバーと競演したらどうなる？」などといったテーマで選んでみると、意外な発見があるはず。特に前者の時代の選手はロナウジーニョを筆頭にほぼ余すことなくカード化されているぞ。

種別	選手名	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ビクトール・バルデス	ディフェンススピリッツ	9	18	12	16	15	13	83

使用感 キーパーボタンを押してから動き出すレスポンスが優秀で、シュートを打たせる前にボールをキャッチできるGK。本作でこのカード以上のレスポンスなのはチームスタイルがリベロキーパーの自分自身（WGKバルデス）ぐらいだろう。飛び出さずにどっしり構えてセービングする能力も水準以上。フィードも低く鋭い軌道でカウンターの起点になるタイプで攻守ともにスキのないGKといえるが、PK戦はやや弱め？

リアル情報 2002年にカンテラ（下部組織）から昇格後、およそ10年間バルセロナのゴールマウスに君臨する正守護神。2011年にはGKとしての公式戦クラブ最多出場記録を更新した。

種別	選手名	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	エリック・アビダル	サイドエリアプレス	11	16	12	17	16	16	88

使用感 攻め上がることは少ないが、サイドバックとしては最高級の守備力を誇る。自陣の左サイドを駆け上がってくる超一流のアタッカー（メッシやC.ロナウド）を単独で止められる数少ない存在だ。カバーリングの素早さ、フィジカルコンタクトの強さも兼ねそなえているため、センターバックとしても一流の働きを見せる。バルセロナの中ならプジョルに次ぐ安定感のあるセンターバックといえるレベルだ。

リアル情報 マルティニーク（カリブ海に浮かぶフランスの海外県）にルーツを持つフランス人DF。リーグ・アンのクラブで名を上げて、2007年にバルセロナへ移籍。左サイドバック、センターバックを担当する。

種別	選手名	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	アドリアーノ	オーバーラップ	14	11	15	10	17	16	83

使用感 カード裏の適正ポジションの表示は左サイドのみだが、実際は左右両サイド、しかもDF、MF、ウイングと高さを問わず高いレベルでこなすユーティリティープレイヤー。接触プレイの強さや個人での突破力などに特筆する点はないが、ポジショニングはサイドのどの位置で起用しても優秀。こぼれ球を奪取して、そこから攻撃へつながるパスを出してくれることが多い。

リアル情報 ブラジル人。地元のコリチーバFCでデビューし、2005年にセビージャへ移籍。2005-2006、2006-2007シーズンのUEFAカップ連覇に貢献したのち、2010年にバルセロナへ加入した。

種別	選手名	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ダニエウ・アウベス	サイドエリアプレス	14	13	15	16	17	20	95

使用感 チームスタイルの関係上、これまでのバージョンに比べればオーバーラップの頻度は減ったが、『WCCF』きっての攻撃的サイドバックという立ち位置には変わりはない。サイドバック時は守備も無難にこなすが、アウベスをより目立たせたいならサイドMFかウイングで起用し、ドリブル突破からのクロス、もしくはカットインからのシュートを狙わせていくのがベターといえるだろう。

リアル情報 2008年、サイドバックの選手としては当時史上最高の移籍金でセビージャから移籍。加入からまもなく不動の右サイドバックとして起用され、バルセロナの崩しの切り札としてピッチで存在感を放っている。

種別	選手名	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ジェラール・ピケ	インターセプト	11	18	15	18	14	15	91

使用感 ふだんから積極的にボールを取りに行く特性とチームスタイルのインターセプトがあいまって、前に出て相手の攻撃を阻止する能力は非常に高い。しかし自身がボールを奪えなかったり、カウンターを仕掛けられた場合のポジショニングはやや不安定。何よりも勝ちにこだわるチームで使う場合においては、センターバックよりサイドバックやアンカーで使ったほうが無難かもしれない。

リアル情報 2008年、マンチェスターユナイテッドからユース時代を過ごしたバルセロナへ復帰。守備の要として最終ラインの一角に名を連ねる。劣勢時には前線へ上がり長身を活かしたパワープレイで得点を狙う。

種別	選手名	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	カルレス・プジョル	プレッシング	10	19	14	17	14	15	89

使用感 このバージョンのプジョルはラインを上げて積極的にプレスをしかける現在のバルセロナを体現するチームスタイル＆基本特性をそなえている。激しく削りにいってもファウルを受けることは少ないが、自分から仕掛けていくため、後方のスペースを狙われやすい。前へ出てボールを奪うか、相手を待ちかまえて守備を行なうかは一長一短なので、起用は自身のチーム構成を見て過去のカードか今回のプジョルどちらかを選ぼう。

リアル情報 サッカー人生のすべてをバルセロナへ捧げる偉大なるバンディエラ（旗手）。2010-2011シーズンはコンディション不良の時期が多く出場試合数が減少したが、今シーズンは主力として活躍している。

種別	選手名	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	イブラヒム・アフェライ	スルーパス重視	15	8	18	13	16	16	86

使用感 試合途中で投入するとテクニックをアップさせるスーパーサブ効果を持っている。とはいえ攻撃的MFに必要な能力が高いレベルでまとまっており、とくに球離れのよさ、パスの散らしかたは秀逸。名手ぞろいのバルセロナの中盤では目立たないが、ほかのチームならスタメン起用にも十分耐えうる。レギュラー（白）カードのトップ下としては次作以降も定番になりそうな一枚だ。

リアル情報 モロッコにルーツを持つオランダ人MF。PSVでは中心選手として複数回のエールディビジ（オランダリーグ）優勝に貢献。バルセロナへは2010－2011シーズンの途中、冬の移籍で加入した。

種別	選手名	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	セルジ・ブスケッツ	トライアングルパスワーク	13	13	16	16	13	16	87

使用感 カードを配置したポジションからあまり動かず、精確なパスでゲームを作っていくタイプのMF。激しく動かないという特徴はピボーテ（中盤の舵取り役）として起用するにはある意味好都合。カウンターを受けた際も規定の位置にいることが多いため、フィルター役として相手の攻撃を遅らせてくれることが多い。ドリブル突破やフリーランなどは苦手。中盤の底以外で使うなら前線より最終ラインのほうが活躍できる。

リアル情報 グアルディオラ監督の就任直後から頭角を現し、バルセロナだけではなくスペイン代表でもピボーテのファーストチョイスとして試合に出場。数多くの栄冠を手にしている。

FCアルカディア日記 今回紹介した選手にアーセナルでカード化されているセスクを登録すれば、2011-12シーズンのメンバーでゲームを楽しめるのもバルセロナの魅力。ただし今シーズンから導入された3-4-3で勝つのはかなり難しい。「WCCF」でこの布陣にチャレンジするなら中盤に運動量の多いアフリカ系の選手（ヤヤ・トゥーレ、テュラムなど）を呼び戻して起用したほうが機能するはずだ。（マンモス丸谷）

レアじゃなくても恐るべき破壊力！

チーム作りの基本（大会参加資格）がU-5からU-5Rに変化しても、イマイチ影の薄いスペシャル（黒）カード。そんな黒カードの中にはレアカードなみの能力を持った選手がいるんですよ、という一例がこのペドロ。ドリブル、シュートがうまくてスタミナもあり、オマケに成長も速いという欠点らしい欠点のない逸材です。とくに今作はレア版が存在する黒カードに物足りさを感じることが多いので、ペドロのような"使える黒"選手を発見しておくと戦力アップにつながるはず！

現実ではビジャなみの決定率でバルサのタイトル獲得に貢献したペドロ。そんな選手が『WCCF』でも使えないわけがない！

ビッグネームばかりに気を取られるな！

使い始めたばかりのときはやや決定力にムラが出るが、素早くかつ巧みに動いて味方のパスを引き出す能力に長けている。特にディフェンスラインの背後に飛び出してスルーパスを受けたり、前線から引いた位置でパスをトラップした瞬間にすぐさま加速できるテクニックは非凡。さらに好調時は、思い切ったフェイントでワールドクラスのDFを抜き去ることもある。スーパーサブ効果も捨てがたいが、白カードとしては総合力の非常に高い、十分にスタメンが務まる器の持ち主だ！

及第点以上の決定力を持ち、ドリブルのスピードも速いのでウイングで使うのもアリ。こんな選手でも放出されるだなんて……。

ぶっちゃけファンです

早野シュン

リアルイニエスタがついに登場した……!!

どうも過去のシリーズでは白カードとして登場した『05-06』バージョンをのぞき、リアルにせまるインパクトを残していなかったイニエスタ様。しかし今回のレア版は違います。チームスタイルのチャンスメイクと彼のプレイスタイルの相性がいいのか、それさえ点灯させておけば攻撃時はなんとかなっちゃう万能っぷり。主に1トップ下で光り輝くパスやドリブルで相手を右往左往させる、いわゆる「チンチン系」カードでございます。コラそこ、ペドロの方が万能じゃんとか言わないで！

通称「眼力の無いスーパースター」ことイニエスタ様。現実さながらの細かい切り返しとパスは必見。シャビよりも使いやすいかも。

	選手名	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	アンドレス・イニエスタ	Tスタイル	トライアングルパスワーク	18	10	19	12	18	17	94
SP	セイドゥ・ケイタ	Tスタイル	ダイレクトパスワーク	14	12	15	15	15	16	87
SP	ハビエル・マスチェラーノ	Tスタイル	インターセプト	10	16	13	15	15	18	87
SP	シャビ	Tスタイル	トライアングルパスワーク	16	12	19	13	16	17	93
RE	ボージャン・クルキッチ	Tスタイル	ラインブレイク	18	7	16	14	17	13	85
SP	リオネル・メッシ	Tスタイル	プレースキック重視(FK)	20	7	20	15	20	14	96
SP	ペドロ	Tスタイル	ダイレクトシュート重視	17	9	16	13	18	16	89
SP	ダビド・ビジャ	Tスタイル	チェイシング	19	8	17	14	18	16	92

アンドレス・イニエスタ

使用感　中盤すべてとウイングをこなせるマルチローラーというイメージが強いが、今回はセカンドトップやFWで使った際の得点力が高すぎて、ほかの場所で起用するとどうしても物足りなさを感じてしまう。セカンドトップでのずば抜けた決定力はスペシャルカード（黒）でも味わえるが、その真骨頂はWOM版を使ったときに理解できる。点が取れなくて困っている人はぜひWOM版を自分のチームに加入してみてほしい。

リアル情報　U-15時代のプレイを見たグアルディオラが「いままで見た中で最高の選手」と評した、バルサの最高傑作。近年はスペイン代表を世界制覇に導く一撃など、重要な場面で印象的なゴールを決める機会が多い。

セイドゥ・ケイタ

使用感　バルセロナの守備的MFの中では貴重な、ピッチを縦横無尽に駆け回って積極的にプレスをかけてボールを奪いに行くタイプの選手。チームスタイルのダイレクトパスワークは、チーム全体の連繋線がある程度つながった状態で発動すると絶大な効果を発揮する。スーパーサブの特性もそなえており、僅差の試合途中にケイタを投入することでチーム全体のスピードがアップする。

リアル情報　2010-11シーズンはバルセロナ移籍後最多の試合に出場。マリ代表では今年の1月～2月に行なわれたアフリカネーションズカップで3位入賞に貢献するなど大きな結果を残している。

ハビエル・マスチェラーノ

使用感　守備時はボールを持った相手選手を追いかけ回し、奪取後は近くの味方にボールを渡し、あまり攻撃には参加しないタイプのMF。センターバックで起用するとよりポジショニングを重視した動きになり、本職顔負けの堅実な守備を見せる。守備的なポジションならどこでも機能しそうだが、サイドバックの場合が動きが不安定になり、無謀なオーバーラップをすることも（ウイングバックならある程度機能する）。

リアル情報　前所属クラブのリヴァプールやアルゼンチン代表では中盤の守備の要として活躍。バルセロナではチーム事情でセンターバックを兼任させられたが、みごとな適応力でMF、DFの両方で主力級の活躍を果たした。

シャビ

使用感　本作のシャビはディフェンスとスピード、そして総合値が過去最高。その影響か敵選手が持ったボールに食らいつく意識が増しており、守備時のフィルター役やカウンターの起点として機能することが多くなった。長短のパスやプレイスキック、シュートの精度はいわずもがな。ただ個人、特殊能力ともに成長が遅い（会話を行わないとほとんど伸びない）ため、真の力を覚醒させるためには時間がかかる。

リアル情報　バルセロナの中でもっとも替えがきかない、クラブの象徴でありチームの心臓。2011年3月にはスペイン代表史上四人目の100試合出場を達成。FIFAバロンドールではメッシに肉薄する投票数を獲得した。

ボージャン・クルキッチ

使用感　オフェンスを強化するスーパーサブ能力を持つ俊敏なストライカー。このバージョンのボージャンはボールを受けてもあまりパスを出さず、みずからのドリブル突破でゴールを狙いにいく意識が高い。そのためゴールから遠い位置に配置すると孤立しやすいので注意。相手のマークを外す技術と短い距離のダッシュスピードは一流なので最前線に置いて得点のチャンスを与えてやろう。

リアル情報　よく「ボヤン」とも呼ばれるバルセロナ下部組織出身の宝物。しかし今シーズンは出場機会を求めて恩師であるルイス・エンリケ率いるローマへと移籍。ちなみにメッシとの遠縁説もあったりする。

リオネル・メッシ

使用感　完全無欠のMVP版（空中戦や地上での競り合いにも強い！）と比べると、シュートのスピード低下などパワー系能力の低下が目立つが、ゲーム全体から見れば優秀なアタッカー。現実と同じようなセンターでの起用は厳しいが、ウイング（右はもちろん左ウイングでも機能する）としてカットインからのシュートを狙っていけば得点を量産できる。接触プレイを減らしてあげるのが黒カード版のメッシを活躍させる秘訣だ。

リアル情報　2010-11シーズンは両ウイングよりやや下がり目のセンターでプレイする独特のポジションで得点、アシストを量産。公式戦55試合で53ゴール、24アシストという驚異的な記録をマークした。

ペドロ

使用感　ウイングとして起用すればドリブル突破からの多彩なクロスでアシスト、もしくはカットインからのシュートといった、現実のペドロと同じようなスタイルで活躍が望める。『WCCF』では中央でのプレイも得意。センターフォワードとして起用すれば短い移動でマークを外し、ダイレクトで打っても高い精度のシュートで点が取れる。個人能力、特殊能力どちらの成長も速い稀有な選手でもある。

リアル情報　2009 - 10シーズンの大活躍を経てレギュラーの座を確保。おもに右ウイングとして出場し、ビジャ、メッシらと最強の攻撃陣を形成。2年連続公式戦で20ゴール以上を記録した。

ダビド・ビジャ

使用感　現実のバルセロナで左ウイングとして起用された影響で、『WCCF』でもプレイの幅が広がっている。カットインからのシュートはもちろん、クロスの精度が上がっているのでアシストも狙える。センターフォワードとして起用した際の得点力も健在。ただしスペシャルカード版はチームスタイルがチェイシングのため、爆発力は期待できない。点を取ることに特化させたいならWSS版を登録したい。

リアル情報　シーズン後半は披露によりやや失速したが、移籍1年目ながら公式戦で23ゴールをマーク。現在は昨年12月のクラブワールドカップで骨折した左脚けい骨を治療するため長期欠場中。

FCアルカディア日記　リアルサッカーでは負けることが"事件"のような扱いをうけるバルセロナだが、「WCCF」においては意外と勝ちにくいチームになっている。その要因の一つと思われるのが、高い弾道のクロスからの得点を期待しにくい点。バルセロナのような選手構成の場合、クロスを捨てて多少強引でもカットインからのほうが点を取りやすい。戦術ボタンで選手の動きを調整してカットインからのシュートを狙おう。（マンモス丸谷）

最後のミクの日感謝祭リポート!

初音ミク Project DIVA Arcade

プロジェクト ディーヴァ アーケード

今回は、3月9日（ミクの日）に開催された初音ミク最大のイベント「初音ミクコンサート最後のミクの日感謝祭」のリポートと、3月に追加された楽曲の情報をお届けするぞ。

初音ミク Project DIVA Arcade ver.A
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：リズムアクション
- ■操作方法：タッチパネル＋4ボタン
- ■稼働日：稼働中
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワーク：ALL.NET

Text:飛鳥

ファンの気持ちがひとつに!

2012年3月9日、この日は雨。一部の間では雨女として有名なミクさんらしい天気だったが、会場はそんな天候を吹き飛ばす熱気に包まれた。

コンサートは「Tell Your World」でスタート。ミクさんが登場すると、会場は緑のサイリューム一色。そこからほぼノンストップでステージが展開されていった。途中、サプライズゲストとしてメイコ姉さんが登場し「Change me」を披露したほか、リンちゃんやルカさんとミクさんとのデュエットや個々の曲を次々に歌い、会場の熱気は増すばかり。だが、時がたつのは早いもので、ステージもあっという間にクライマックス。「次の曲で最後です。ここにいる人も来られなかった人も気持ちを一つに」。そう言って最後の曲「SPiCa」を歌ったミクさん。歌い終わると客席からはすぐにアンコールの声。それに応えて登場したミクさん。「愛言葉」、「メルト」、「ハジメテノオト」を歌ってアンコールも終わりかと思われたが、客席からは「もう1回！」の声が鳴り止まない。その声に応えて、最後の最後にサプライズ。ミクさんが再び登場し、「ワールドイズマイン」を披露して「最後のミクの日感謝祭」は終了した。

①ミクさんとリンちゃんのデュエット「Promise」。心に染みる歌詞と曲、そして息の合ったダンスパフォーマンスが会場を沸かせた。②レン君は見せ場だった「右肩の蝶」を華麗なステップに合わせて熱唱。会場が黄色に染まった。③ルカさんはソロで「Just Be Friends」を披露。ルカさんはこのほかにもミクさんとのデュエットで「magnet」、「ワールズエンド・ダンスホール」を歌い、その魅力を存分に発揮。④サプライズゲストとして登場したメイコ姉さん。「Change me」を力強く歌い上げ、その存在感を大いにアピール。会場からは大歓声が上がった。

3月の追加楽曲情報

3月は心に響く切ない歌詞が涙腺を緩ませる「Dear」と「from Y to Y」を始め、恋する乙女の可愛さが溢れるポップナンバー「恋色病棟」。また、ニコニコ動画で開催された第3回楽曲募集から、ファンタジーな世界観が魅力の「フランシスカ」、壮大で感動的なバラード「悠久-Song of Eternity-DIVA MIX-」の2曲を含め、計5曲が追加された。

Music & Lyrics ／ジミーサムP　Illustration ／ジミーサムP

Music & Lyrics ／ぢゅ@メラゾーマP　PV ／何故これをP
Illustration ／ TCB

Music & Lyrics ／ 19-iku-Manipulator ／ 19's Sound Factory　Illustration ／皓

Music & Lyrics ／ OSTER project　Illustration ／ Yおじ

Music & Lyrics ／ていあら　PV & Illustration ／ sheeya

Arcadia Illustration Contents
by 綾杉つばき
弾幕少女
タンマクショウジョ
宇佐見ステラ URSAMI STELLA
●出身地：カナダ ●身長体重：148cm/38kg ●スリーサイズ：72-53-68 ●趣味：おばあちゃん家のうさぎと遊ぶ事 ●特技：おいしい緑茶を淹れる事 ●使用する武器：逝仁乙型 ●必殺技：功千弐百拾壱逝仁式・時雨
綾杉つばき先生からのコメント
普段描かないメカっぽい物をこの際チャレンジしてみようと思い、動物の中で一番好きなうさぎをモチーフにしてみたところこのような形になりました。配色は、バックに月夜を持ってきたかったので、キャラクターやメカは全体的にパステルカラーでまとめました。後ろのメカは、人参をイメージしてオレンジを置いていたのですが、色調補正してみたらこっちの方がよかったのでこっちにw
「弾幕少女」色紙プレゼントのお知らせ
綾杉つばき先生直筆のサイン色紙を抽選で1名様にプレゼント！ 応募は1ページの応募要項からどうぞ。

二次元×三国志＝？　ハートフル恋姫コメディまんがが

恋姫☆ようちえん

学ぶことを
愛すべし
蒼天の世に誓え

ちゃばんは おわりよ……

このようちえんの はしゃとなるために

【三国志の曹操①】
人物鑑定家の許劭（人物鑑定界のかいばらゆうざん）をして治世の能臣、乱世の奸雄と謳われた、三国時代きっての英傑。若き日にどちらかというと閑職の北部尉（北門の警察）に着任した際、法を犯した宦官を容赦無く処断した事もある。

【三国志の曹操②】
「自分が人を裏切ることはあっても、人が自分を裏切ることは許さない」など発言したり、敵軍は一兵卒の家族ですら十万人単位で虐殺したといわれる、中国歴史上でも希有な独裁的思想の持ち主であったらしい。そのため訪日した中国人は彼を英雄視する日本の曹操観に違和感を抱くとか。

幸宮チノ

幸宮チノ　Profile

ドSようちえんじ（曹操）の活躍に期待……！

［三国志の曹操③］
曹操が実質的な権力を持ち始めたのは。反董卓連合解散後の191年からだろう。この年に彼を東郡太守に任命したのは後に彼が大戦でせん滅した袁紹だったのは皮肉。

［三国志の曹操④］
続く192年には宗教団体を母体にもつ黄巾党を討伐し、その兵数十万人を自軍に迎え入れた。それを青州兵という。

［三国志の曹操⑤］
その曹操だが、実は帝位には就いていない。実際に皇帝となったのは三男の曹丕であった。

月刊 恋姫新聞

いよいよ単行本が5月15日に発売決定!!

先月号でもお伝えした通り、「恋姫☆ようちえん」の単行本がいよいよ5月15日に発売決定!! さらにアルカディアブログでも5月7日より奇跡の連続更新が始まる予定。また、今月の更新は4月6日（金曜日）と4月20日（金曜日）の予定! ここでしか読めないカラー版の「恋☆ちえん」はhttp://www.famitsu.com/blog/arcadia/から。アルカディア本誌の各情報やイベント情報や各企画記事なども掲載しているぞ!

笑う角にはマチカネフクキタル!! 幸せを呼ぶWeb版「恋☆ちえん」をチェックすれば、家内安全も間違い無し!?

これはまさかグレイシー・トレインでは!? ちゅうごく4000年の歴史ではすでに3000年前に通り過ぎた道なのか。

闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-
THE 10th ARCADIA CUP TOURNAMENT
2012

闘劇2012始動!!

一昨年・昨年と、「闘劇」は「東京ゲームショウ」との共催でゲーム大会史上最大級の規模で実施され、多くの人々の目に触れることで大きな成果を上げた。

今年はまた新たに独自の舞台を設け開催することが決定した。諸事情により開催発表が遅れてしまったが、例年通りGW前の4月末より予選を実施するのでお楽しみに!

6タイトルのルール

各タイトルごとに詳細な内容は異なるものの、ルールは大きく分類すると「シングル戦(1on1)」、「タッグ戦(2on2)」、「チーム戦(3on3)」の三種類。2on2では両チームの先鋒同士、大将同士が試合をし、お互い1勝1敗となった場合には、勝利者同士で決定戦を実施する闘劇型早稲田式となっているので、参加予定のプレイヤーは覚えておこう。

なお、稼動前のタイトルがあることや、ゲームのバージョンアップなどによって今後ルールが変更される場合もあるので、公式HPにて最新の情報を確認してほしい。

闘劇2012公式HP
http://www.tougeki.com

本選決勝までの道のり

闘劇といえば各ゲームセンターで実施される店舗予選がつきもの。今年の予選初戦は4月28日～29日に幕張メッセで開催される「ニコニコ超会議」内の「超闘劇」にて開催される。本選決勝までの今後のスケジュールなどもこのイベントにて発表予定だ。

追加タイトルの発表

今年の闘劇種目タイトルはこれだけではない。なんとアーケードゲームからだけではなく、家庭用ゲームでありながら「ソウルキャリバー5」が追加タイトルとしてエントリーされているのだ。しかも、今後もまだ家庭用タイトルで追加エントリーされるものが予定されているのだ。種目として正式に決定次第お伝えしていくので、今後も「闘劇2012」の情報には注目してほしい。

1on1

■ルールは後日公式HPなどで発表予定。お楽しみに。

2on2

- ■2on2闘劇型早稲田式(先鋒対決・大将対決により1対1の場合のみ勝利者同士が決定戦)
- ■1試合3ラウンド先取制
- ■全キャラクター使用可
- ■チーム内同キャラクター不可(エディ、クリスティは別キャラ扱い)
- ■試合ごとのキャラクターの変更不可
- ■両チーム一人目は試合前申告制
- ■試合前にしゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権orステージ選択権を選択(先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択)
- ■その他工場出荷設定

3on3

- ■3on3チーム戦(勝ち抜き戦)
- ■1試合2ラウンド先取制
- ■全キャラクター使用可
- ■チーム内同キャラクター不可
- ■試合ごとのキャラクターの変更不可
- ■両チーム一人目は試合前申告制
- ■試合前にしゃんけんで1Por2Pを選択
- ■その他工場出荷設定

1on1

- ■1on1シングル戦
- ■1試合2ラウンド先取制
- ■全キャラクター使用可
- ■試合ごとのキャラクターの変更不可
- ■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- ■その他工場出荷設定

2on2

- ■2on2闘劇型早稲田式(先鋒対決・大将対決により1対1の場合のみ勝利者同士が決定戦)
- ■1試合2ラウンド先取制
- ■全キャラクター使用可
- ■チーム内同キャラクター不可
- ■試合ごとのキャラクターおよびサポートキャラクターの変更不可
- ■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- ■両チーム一人目は試合前申告制
- ■その他工場出荷設定

3on3

- ■3on3チーム戦(勝ち抜き戦)
- ■1試合3ラウンド先取制
- ■全キャラクター使用可
- ■チーム内同キャラクター不可
- ■試合ごとのキャラクターの変更不可
- ■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し+ステージ選択権を選択(先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択)
- ■その他工場出荷設定

3on3

- ■3on3チーム戦(勝ち抜き戦)
- ■1試合2ラウンド先取制
- ■チーム内同キャラクター不可
- ■全キャラクター使用可
- ■試合ごとのキャラクターの変更不可
- ■スーパーアーツの変更可
- ■両チーム一人目は試合前申告制
- ■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- ■ファーストバージョン(旧基板)を使用
- ■ケンvsまことのニュートラル投げフィニッシュは禁止
- ■特定の技で挟み込むガード不能連係は特に制限を設けない
- ■その他工場出荷設定

※掲載したルールは変更される可能性があります。最新ルールは闘劇公式HPにてご確認ください

闘劇2012予選開始はニコニコ超会議から!

去る3月6日、六本木のニコファーレで開催された「ニコニコ動画5周年記念新サービス発表会(仮)」にて、「ニコニコ超会議」で「闘劇2012」の開催決定と発表された。オープニングとして迎えられたニコニコ動画ユーザーから上がったどよめきやコメントが、その衝撃を物語っていたといっていいだろう。

「ニコニコ超会議」とは、4月28日(土)～29日(日)に幕張メッセで開催されるイベントで、闘劇2012の予選は豪華ステージが設けられた「超闘劇」ブースにて開催。この予選の勝利者には、なんとブロック決勝などを経ずに一発で決勝大会への出場権が贈られる。決勝進出を狙うプレイヤーは、このチャンスを逃すな! また、闘劇関連の情報や、対戦格闘ゲームのエキシビジョンマッチも実施予定となっている。

ニコニコ超会議 http://www.chokaigi.jp/

2012年4月28日(土)～29日(日)

幕張メッセにて開催される「ニコニコ超会議」内ブース「超闘劇」にて、闘劇2012の予選を開催。闘劇2012予選への参加は無料ですが、参加するためには事前に闘劇公式HPからエントリーが必要となります(応募者多数の場合は抽選)。当日エントリー枠も用意していますが、枠に限りがあるため、すべての希望者が参加できない可能性があることをご了承ください。そのほか「ニコニコ超会議」への入場に関する情報は、闘劇公式HPを参照してください。

※掲載した内容は変更される可能性があります。最新情報は闘劇公式HPにてご確認ください

十六戦目　メルブラ関西最強はだれだ!?

関西の最強メルブラプレイヤーを決定する「関西最強決定戦3」。その決勝大会がハイドラGPの協賛大会として3月18日、京都の「neo amusement space a-cho」にて開催された。今回はそのリポートをお送りするぞ。

カムカム　クルムシ二等兵 12

真新しいスーツや着物姿が目立つな。

なるほど、世間では卒業シーズンと言うわけか…

しかし、ゲーマーと傭兵には卒業はないぜ。

あるのは次なる戦場への旅立ちだけだぜ。

エコール公式ランキングバトル、開催中!

ハイドラGP HYDRA GP

ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

「関西最強決定戦3」優勝者決定!

「関西最強決定戦3」は「Jアンソン」さん主催による、関西No.1のメルブラチームを決するイベント。2012年の1月より関西の14店舗で予選大会を開き、各予選大会の優勝者を決勝進出チームとして選抜。これに当日予選の上位2チームを加えた計16チームによって争われる、3on3のトーナメントバトルである。

当日はあいにくの空模様ながら約100名ものメルブラプレイヤーが会場に集結！熱気に包まれる中、まずは当日予選が開始された。予選とはいえ、これまでの店舗予選で惜しくも優勝を逃したような強豪チームも多い、密度の濃いトーナメントだ。これが本選となってもおかしくない白熱した試合が繰り返される。この激戦を勝ち抜き「肩慣らし」、「この中に…もみやま信者がおる」の2チームが決勝大会への切符を手に入れた。そして出そろった16チーム、総勢48人が決定したところで、いよいよ決勝大会が開始された。

会場のneo amusement space a-choには関西中からメルブラファンが集結。熱気が写真からも伝わりそうだ!

大会後は参加者全員で記念撮影！　関西メルブラ勢の結束力、ここにあり!

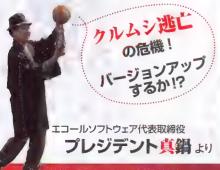
関西の上位プレイヤーだけで競われるトーナメントは試合のレベルが高く、見ている側もどちらが勝つかを予測することが難しい。例え、優位に試合を運んでいても一瞬のスキで一気に逆転負けまで持っていかれる事も珍しくない。

この極限の緊張の中、4時間以上に及ぶ熱闘を勝ち抜き、関西最強の称号を手に入れたのは赤星選手、らくちゃん選手、凡太選手の「ピンクスタークオリティー」！　優勝おめでとう！　そして大会運営の「Jアンソン」さん、お疲れさまでした。

優勝「ピンクスタークオリティー」

大会主催者「Jアンソン」さんからのメッセージ

気付けばたくさんの人々に支えられ、励まされていました。自分一人では不可能だったと痛感するのと同時に、こんなにもたくさんの『MBAACC』プレイヤーがいるのだという実感も得ることができました。みなさん！　本当にありがとうございました！

「関西最強決定戦3」URL
http:　／kansaisaikyou3.web.fc2.com

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より

おまけ話　クルムシ探訪記

会場から1kmと離れていない場所に有名な「本能寺」がある。いうまでも無く、かの織田信長が命を落としたとされる寺だ。せっかくだから、足を伸ばしてみたんだぜ。

やはり、戦国最大の武将の最期の地とあって怪しいパワーが満ちている感じがし、気が引き締まる。

ここ一番の勝負時、気合いを入れたいならぜひ訪れたいポイントだぜ。

創建は1415年。あの有名な本能寺の変が1582年だ……京都の町の歴史の重みを感じるぜ!

EXAMU-EXTRA! Vol.35

エクサム エクストラ!

新バージョン『アクアパッツァ』のインタビューから、あのキティちゃんとのコラボ情報まで、今月も最新のエクサム情報をお届けいたします!

限定カードイラストを公開! ギャラリーEX

「はぁと」と「キティ」が夢の競演!

サンリオキャラクターたちと料理ができるカードゲーム『まほうのエプロン』に、はぁととキティのコラボレーションカードが登場。こちらのカードは、東京・秋葉原にある「ラジオ会館」に設置されている筐体でのみ入手が可能な、枚数限定のカードとなっている。カードが無くなり次第終了となってしまうので、急いでチェックしよう!

© EXAMU Inc.

アクアプラスのディレクター鷲見さんと、エクサムのディレクター林さんが『アクアパッツァ』を熱く語る! 今月は追加キャラについてのお話をうかがいました。

――追加プレイヤーキャラクターについて、選考基準を教えていただけますか。

鷲見 千鶴は追加希望キャラランキングでトップ、オボロも男性キャラの中でトップでしたので、ぜひとも入れようということになりました。どちらも、今まで居たキャラとは違った闘い方ができそうだったという点も大きいですね。

――『アクアパッツァ』へ落とし込む際に意識された点はありますか?

林 千鶴は通常時と鬼の力を使ったときの、アクションのギャップですね。スプラッシュアーツの「あなたを、殺します」を発動すると、鬼の力により必殺技や超必殺技などが一時的に強化されます。発動中は専用の特殊背景になるなど、演出も凝っていますので、お楽しみに。

鷲見 原作では鬼の力を使って闘うシーンにイラストなど細かい描写がなかったのですが、そんな中からくみ取っていただいてイメージ通りにしていただきました。

林 緩急があってちょっと変則的な、面白いキャラになっていると思います。

鷲見 オボロも機動力で相手をほんろうできる、面白いキャラですよね。二刀流という設定も、ちゃんとゲームに生かしていただいているんですよ。

林 A、B、A、B……と連続で入力していくことで、両手に持った刀で交互に斬り続けるようになっています。手数で押していくキャラクターですね。

鷲見 アクションのモーションも原作を再現してくださったので、ファンの方が見てもイメージ通りになっていると思いますよ。

――それでは、次に追加パートナーキャラはどのように決まったのでしょうか?

鷲見 人気投票の上位の中で、闘っても違和感の少なそうなキャラに決まりました。

林 スィールの槍を回すモーションにある、盾の効果や、芹香の対戦相手の虚像の召喚や魔方陣から伸びる手などは、パートナーとしてこれまでに居なかったタイプですね。

――"小さな声"も芹香の特徴の一つですが、再現されているのでしょうか?

林 実は、よーく聞くとちゃんとしゃべっています。ゲーセンではなかなか聞こえないと思うのですが、スピーカーに耳を付ければ聞こえるかもしれませんね(笑)。

鷲見 どうしても気になるという方は、家庭用の方もよろしくお願いいたします(笑)。

林 今回のバージョンから、バトル中のフェイスアイコンが瞬きするようになったんですよ。細かいところですが、知らないでプレイしていると最初はビックリするかもしれませんね(笑)。ゲームセンターへ足を運んでぜひご確認を!

イラスト:げっつ☆先生

38ページから、アーケードで先行配信される『アクアパッツァ』の新キャラクターを攻略中!

NESiCAxLive STATION Vol.3

ARCADIA × TAITO

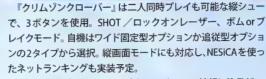
タイトーとNESiCAxLiveを応援する当コーナー。
今回も新作をチェケラ!

NESiCAxLiveアップデート

今月は、アークシステムワークスの新感覚パズルゲーム『〜ビートでつなぐ、オチモノパズル〜　マジカルビート』と、冒険企画局の新作縦シュー『Crimzon Clover　for NESiCAxLive』の新作2タイトルを紹介しよう。

『マジカルビート』は、パズル＋音ゲーという新感覚のゲーム。大まかなルールは、「ビートン」という名の同色ピースを三個以上つなげていってコンボを作り、BPMに合わせて消すと「オジャマビートン」を相手に送り込む。6×9のフィールドを超えてビートンが積み上がったほうが負け。知る人ぞ知る「きくお」氏作曲のBGMや、かわいくもクセのあるキャラにも注目！

画面上部では、バトルが描かれ、中央のゲージとセンターのメトロノーム、スピーカー、4個先まで見える待機ブロック、ジャマーゲージ、両脇の音譜と情報量はかなり多い。

『クリムゾンクローバー』は二人同時プレイも可能な縦シューで、3ボタンを使用。SHOT／ロックオンレーザー、ボムorブレイクモード。自機はワイド固定型オプションか追従型オプションの2タイプから選択。縦画面モードにも対応し、NESiCAを使ったネットランキングも実装予定。

どちらも稼働は夏ごろを予定しているので、続報に注目だ。

ボムゲージが特徴的で、50％以上はボムとなり、100％たまるとブレイクモードを発動できる。発動時は弾消し効果＋パワーアップ＋得点倍率アップ。ブレイクモード発動中もボムゲージが増加し、発動中に100％ためるとダブルブレイクとなり攻撃力と倍率もWアップ!

※掲載している画面写真は、両タイトルともに開発途中のものです。

NESiCAxLiveナビゲーター
松葉ぼたん-起動-
マンガ：なおライダー

NEW COMER PICKUP!

電車でGO!の新作が登場!?

「カードで連結！電車でGO！」は、キッズ向けのため、過去シリーズとは違いシミュレーション色は薄いが、マニアックな部分は健在。本作の特徴は「先頭」、「中間」、「後部」の三種ある55枚の車両カードを自由な編成に組み合わせて遊ぶことが可能なこと。夢の編成を楽しもう！

カードをスキャンして車両を登録!　新幹線と在来線を組み合わせた編成なども可能!?

フジPからのひとこと

NESiCAxLive 2.00が稼働して一カ月が過ぎました！　公式Webサイト(nesica.net)で実施されているキャンペーンの仕込みも終了して一段落……と思いきや、新作ゲームタイトルの配信やシステムのバージョンアップなどの準備で大忙しです。

闘劇2012も発表され、NESiCAxLiveからは『P4U』と『AQUAPAZZA』の2タイトルが選ばれました!!　予選も始まりますので、店舗の機会損失を防ぐために、大至急増台をお願い致します（切実）。また、NESiCAxLive2.00より、対戦格闘ゲームの大会・イベントモードの課金が1プレイ分となり、より大会や予選を開催しやすくなりました。

3月末配信予定のタイトルを数えると、20タイトルを超えますので、ゆったり遊べるシングル台の導入をぜひともお願い致します。

プレイヤーの皆さんの日々のプレイが店舗や開発会社を救い、アーケードゲーム市場の活性化と新しいゲームを開発するための手助けとなります。

これからもプレイヤーの皆さんが、遊びやすく利便性の高いシステムにして参りますので、今後も引き続き「NESiCAxLive」をよろしくお願い致します！

藤本 貴文　「NESiCAxLive」や「TAITO Type X」シリーズを手掛けるチーフプロデューサー。

松葉ぼたん

性格：ボーイッシュ＆ストイック
誕生日：3月20日
年齢：17歳
好きなゲーム：アクション、格闘、スポーツ
特技・趣味：テニス、サッカー

緊急告知!

今月号から、ハイスコアコーナーにて、試験的にNESiCAxLiveタイトルのスコア集計が始まりマス!

詳しくは、124ページの「ハイスコア全国集計」をご確認ください!!

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー

第三十五回

ASW風林火山

格闘ゲーム業界をリードするアークシステムワークスの最新情報をお届け！ 今回は家庭用『BBEX』記事に注目せよ！

PlayStation Portable®にて『ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド』2012年5月31日に発売決定!!

まさかのダブルパックも！

家庭用最新作であるPS3版/Xbox360版/PS Vita版『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND』をベースに、追加要素を加え、Playstation® Portableで5月31日に発売が決定！ このPSP®版『BBEX』には従来には無かったBBQ（BlazBlue Quiz）モードを搭載。古今東西のブレイブルーに関わるさまざまなクイズに挑戦しステージクリアを目指すモードで、問題数はなんと1000問以上を予定！

さらに、『BBEX』累計出荷本数10万本を記念して、1本のパッケージ内にUMDおよび説明書が2個封入されたダブルパックが登場！ 2本買うよりも3801円もおトクなこのパッケージ、数量限定生産となっているので、気になる方は早めに全国の取り扱い店舗で予約しておこう！

BBQモードに注目せよ!!

◀PSP®版のみに搭載されるのがこの「BBQ」。ファンなら思わずニヤリとしてしまう問題が続出！

▶▼家庭用なストーリーモードがじっくり楽しめる！

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

実験？②

有馬七助

BLUEREVO BLAZBLUE REVOLUTION

いよいよ決勝大会を迎えた『ブレイブルー』公式全国大会、「BLAZBLUE REVOLUTION」、通称「ぶるれぼ」。今回はその内容をお伝えすることはできないが、来月号にてその内容をたっぷりと紹介する予定。64チームが3on3で争うという、数あるゲーム大会の中でも屈指の規模をほこるこの大会には、昨年の『BBCS2』闘劇優勝者であるコナンや、最強プレイヤーと名高いごろ、客など数々のタレントが目白押し。次号の詳報を期待してほしい！

『ブレイブルー』全国大会「ぶるれぼ」決勝大会開催!!

立川勢の優勝なるか!?

参加チーム中でひときわ光るのが、4チームを決勝大会に輩出している「立川ゲームオスロー第一店」を根城とした立川勢。4チーム全てが有名プレイヤーで構成された彼らの実力は抜きん出ているか。それとも無名のプレイヤーが優勝するのか……。写真は立川の赤い眼鏡ことごろ氏。

LOST SAGA®
「ブレイブルー」とオンライン対戦ゲームがコラボ!!
先月号でハザマの登場を紹介したオンライン対戦ゲーム、『ロストサーガ』。今回はさらに、「ブレイブルー」シリーズの主人公であるあのキャラクターを紹介するぞ!
ロストサーガ
■メーカー：CJインターネットジャパン
■ハード：PC(日本語版Windows XP(32bit) /Windows Vista(32bit) / Windows 7(32bit/64bit))
■ジャンル：オンラインアクションゲーム
■操作方法：キーボード(ゲームパッド対応)
■発売日：正式サービス中
©IO Entertainment CO., ltd. / ©CJ Internet Japan Corp. All rights reserved.
© ARC SYSTEM WORKS
RAGNA THE BLOODEDGE
LOST SAGA
PREMIUM CHARACTER
プレミアムヒーロー
ラグナ=ザ=ブラッドエッジ登場!!
必要最低限スペックのパソコンがあれば、だれにでも気軽に始められるきせかえ対戦ゲーム、『ロストサーガ』。インターネットを介しての多人数対戦などが楽しめるこのタイトルに、期間限定のプレミアムヒーローとしてラグナ=ザ=ブラッドエッジが登場!! 『ブレイブルー』シリーズの主人公として見せたさまざまな必殺技の数々は、本作でもそう快感バツグンだぞ!!
『ブレイブルー』シリーズで軽快な連続技を得意とするラグナだが、本作でもその魅力はばっちり再現。ディスプレイ越しにその勇姿を拝め!
ヘルズファング!!
インフェルノディバイダー!!
闇に食われろ!!
ブラック・オンスロート!!
ラグナならではのド級コンボを紹介!!
見るものを圧倒する『ブレイブルー』シリーズならではの連続技だが、その魅力は本作でもしっかりと楽しめる。右の連続技は、ステージからの落下ダメージを加えると約8割の体力を奪える大ダメージコンボ。自分の体力が多い場合は最後の締めがインフェルノディバイダーになるぞ。
カーネージシザー(Dやや長押し)→通常攻撃(D→D→D→D)→まだ終わりじゃねぇぞ(AS)→闇に食われろ(ASD)→ヘルズファング(AD)→ブラック・オンスロート(SD)
▲始動技はカーネジシザー。この技で相手を空中に打ち上げて、連続技へとつなげていこう。
▼落下してくる相手にタイミングよく通常攻撃で追い打ちをかけていこう。
▲まだ終わりじゃねぇぞ、で相手を引き起こす。まさにラグナ=ザ=ブラッドエッジ!!
▼さらに闇に食われろ、ヘルズファングと続けざまに連続技を打ち込んで……。
▲最後はブラック・オンスロートでフィニッシュ! ラグナの魅力が詰まった必殺技フルコースの完成だ。

怒首領蜂 最大往生 完

DODONPACHI SAIDAIOUJOU

基本＆実践テクニックに加えてタイプ別の自機性能を解説！

いよいよ稼働開始となる『怒首領蜂』シリーズの最新作。そこで今月は、知っておきたい基本事項をまとめて解説！　無料プレイのお試しモードも搭載されているので、まずは触ってみよう！

怒首領蜂 最大復活
■メーカー　：ケイブ
■ジャンル　：縦スクロール型シューティングゲーム
■操作方法：1レバー＋3ボタン
■稼 働 日：2012年4月20日
■使用基板：CV1000

基本はシンプルで分かりやすい弾幕シューティングの集大成!?

前々作『大往生』を踏襲した形の基本システムについては、「GPS」とハイパー・システム」のみと到ってシンプル。これらに加えて本作では、「ドレス・システム」と名付けられた自機強化タイプの選択が追加されている。基本的にショット強化とボム強化のゲーム難度は同じだが、上級者向けのエキスパート強化のみ、難度が大幅にアップしてしまう。

この際、被弾時に発動するオートボムのON／OFFも選択可能だが、オートボムは効果時間が短くなる。なお、オートボムをOFFにした場合のみ、ストック上限がミス毎に1個分ずつ増加する。

水着姿のエキスパート強化は、上級者向けで完全な別モノ!?　腕に自信のあるプレイヤー以外は絶対に選ばないこと。

オートボムONでも、自分で撃った場合は性能変化無し。ミスが多いプレイし始めは、オートありをオススメしたい。

『怒首領蜂 最大往生』画面表示の見方 & 基本システム

画面表示の詳細

①：プレイヤー・スコア
②：GPメーター
③：MAXHITカウント
④：GPボーナス
⑤：ハイパー・メーター＆レベル
⑥：ランク
⑦：HITカウント
⑧：HITブースト
⑨：ハイパー残り時間
⑩：ボムストック

「GPS」ゲット・ポイント・システム

敵機の破壊でGPメーターが上昇し、消失までに連続で破壊（あるいはレーザーを撃ち込み）すると、「ゲットポイント」が成立してHITカウントが増加。GPメーターを振り切ると上部ランプが点灯し、スコアアイテムが出現する。また、ハイパー中はGPメーターが延長され、HITカウントが継続しやすくなる。

「HYPER」ハイパー・システム

敵機にレーザーを撃ち込むか、スコアアイテム（蜂アイテムも含む）回収でメーター上昇。メーター上限に達するとレベルが1増加し、ボムボタンで一括発動する。ハイパー発動時には敵弾を消す効果があって、自機の攻撃力アップに加え、敵側の攻撃も激しくなり、HITブーストが発生する。

見た目と性能のどちらで選ぶ？

機体性能と特徴

プレイヤーが操作可能な自機タイプ別の特徴に加え、攻撃バリエーションを解説。自分のプレイスタイルに合った自機タイプと強化を選んでいこう。

基本攻撃のショットは、ショット（A連打orC）／レーザー（A長押し）を切り替えが可能。自機タイプで攻撃バリエーションが変化し、強化タイプで攻撃密度が増減する。また、移動スピードも自機タイプで異なっているが、いずれの場合もショット攻撃中よりもレーザー攻撃中の方が遅くなる。

自機無敵のボムは、ショットorレーザー攻撃中のいずれも同じ。ただし、強化タイプで初期数と上限数が変化するので要注意！

編集部の独断と偏見によるオススメは「タイプCのショット強化」。オートボムを併用すれば、初プレイでもそう快感が味わえるぞ！

ドレス変更時のボム・ストック変化

強化タイプ	初期ストック	最大ストック
ショット強化	3発	最大6発
レーザー強化	2発	最大4発
エキスパート強化	1発	最大2発

パターン化でミスが減るまでは、ボム数が多いショット強化がいい。慣れてきたらレーザー強化に乗り換える。

ザコ敵機に押されない広域ショットが最大の魅力。足回りが遅いと感じるようならタイプAも悪くない選択だ。

スピード重視の前方集中型

TYPE-A

正面のみ攻撃可能なショットにより、一点集中の火力は全機体で最高クラス。出現パターンさえ把握すれば、速い移動スピードを生かした敵機のせん滅も可能だ。

ELEMENT DOLL EXTRA A "SHURI" 朱理

※この記事は2月下旬のロケテスト版を元に作成されています。

ハイパー＆ボムを有効活用してクリアを目指すべし!?

最大往生のススメ～初級編～

ここでは道中とボスに分けてプレイの指針をレクチャー。出現＆攻撃パターンを覚えて、安定させていこう！

難所はハイパー発動！

ハイパー発動直後の弾消し効果により、ボムの代用としても使えるハイパー。とはいえ、敵側の攻撃も厳しくなるため、どこで使うかが問題になる。基本的な使いどころとしては、ステージ道中で敵弾に押されやすい場所が大安定！　ハイパー発動の弾消し効果に加えて、強化されたショットでザコ敵機を一掃できるため、敵側の反撃を気にせず強化効果だけを有効活用していける。

とはいえ、大型敵機や中ボスなどの耐久力が高い敵には、レーザーでないと破壊が遅れる(＝反撃される)。ハイパー発動中も、ショット切り替えで対処すること。

大型機や中ボスなどは、ハイパー発動中でもレーザーに切り替え。中ボスに使う場合は、高速化しても避けやすい攻撃パターンの直前に使うこと。

効率のいい使用ポイントは、ステージ道中で弾避けが厳しい場所になる。耐久力の低いザコ敵機であれば、ハイパー中のショットでなぎ払えるぞ！

ボムを使う場合は、ハイパーの直後に撃つだけでOK！　ボムに乗っかって撃ち込むチャンスなので、あらかじめ撃つポイントを決めておくこと。

対ボス戦の基本は弾避けしながらのレーザー撃ち込み。クリア重視ならハイパーは考えず、被弾しやすい攻撃パターンがどれかきちんと見分けよう。

決め撃ちボムが基本？

耐久力の低いザコ敵機ならいざ知らず、基本的にスコア狙いでもなければボス相手のハイパー発動は厳禁！　ボスは常時弾幕を張り続けるため、弾消し効果が切れた瞬間、すさまじい勢いで敵弾が飛んできてしまうからだ。とはいえ、ボス戦に入った段階でハイパーが残っていない方がまれなのも事実。こういった場合は、弾消しの直後にボムを撃って、ハイパー効果を解除するといい。

ある程度までボスの攻撃パターンを把握できたら、ミスしやすい場所に決め撃ちでハイパー→ボムと連続使用することで、かなり安全に弾幕をやり過ごせるぞ！

プレイ前にコレだけは知っておきたい！

実戦的なテクニック

実戦テクニック1：オーラ撃ち

密着してレーザーを撃ち込むことで、攻撃力アップ＆ハイパー・メーター増加

実戦テクニック2：ボム乗っかり

ボム無敵中に重なれば、オーラ撃ちの効果で一気にダメージを稼げるぞ！

実戦テクニック3：寸止めハイパー

蜂アイテム以外でゲージ増加せず、寸止め発動で連続ハイパーが可能だ。

若干トリッキーな方向指定型

TYPE-B

自機の左右移動に合わせて、ショットの発射角度が変化していく自機タイプ。使いこなせれば便利なショットだが、独特の操作感があるために慣れも必要となる。

SHOT ショット　LASER レーザー

ショット強化(戦闘服)

レーザー強化(私服)

ELEMENT DOLL EXTRA B "HIKARI" 光

すり抜け必須の拡散広域型

TYPE-C

画面全体をカバーできる広域ショットが特徴の自機タイプ。その半面、攻撃力と移動スピードは最低クラスで、レーザー強化だとザコ敵機にも押し負けやすい。

SHOT ショット　LASER レーザー

ELEMENT DOLL EXTRA C "MARIA" 真璃亜

ついにカード追加バージョンアップ!

選手カード追加の大型アップデート『HEAT UP VERSION』が稼働!『BBH』シリーズも、これから開幕を迎えるプロ野球に負けないほどアツイぜ!

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：―

Text:yK

シリーズ最新作「HEAT UP VERSION」稼働開始!

シリーズ最新作『BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR』の選手カード追加大型アップデート『HEAT UP VERSION (以下:HUV)』が3月下旬より稼働中！

『HUV』では交流戦を含む2011年シーズン序盤～中盤で活躍した選手がカード化され、チーム作りにさらなる選択肢が加わった。

『HUV』のカテゴリーはメモリアルシーンをカード化した「OTHER」、2011年度前半戦に活躍した選手がカード化される「SPECIAL」といったおなじみのラインアップから、代打や守備など、一芸に秀でた選手がカード化される「EXPERT」。そして今回も、歴代のOB選手がカード化される「Nostalgic」カテゴリーも多数登場する！　さらに、システムのアップデートでは、前作でも好評だった、重複したデジタルカードを複数しようしての再抽選システムなども導入され、よりプレイしやすくなった。

今回は、選手カードの情報や、同時開催される「ホームランキャンペーン」も紹介していくぞ！

プロ野球開幕を目前に控え、『BBH』でも、自分だけのペナントレースをアツく盛り上げていこう！

■『HEAT UP VERSION』の全券種リスト

券種名	レアリティ	備考	券種名	レアリティ	備考
Nostalgic Premium	★★★★★	OB選手カード(レア)	SPECIAL	★★☆☆☆	2011年度前半戦に活躍した選手
Nostalgic	★★★★☆	OB選手カード	Regular/B	★☆☆☆☆	レギュラーカード(黒)
OTHER	★★★★★	メモリアルシーンをカード化	Regular/W	★☆☆☆☆	レギュラーカード(白)
EXPERT	★★☆☆☆	代打や守備など、一芸に秀でた選手			

※上記に加えて、第1弾の選手カードも引き続き払い出されます。(一部移籍退団選手は払い出し停止)

伝説のOB選手がカード化「Nostalgic」

福岡ダイエーホークス
池田親興

中日ドラゴンズ
小松辰雄

季節の変わり目や『BBH』内の大会、プロ野球のイベントに応じて配布される「キャンペーン限定デジカ」の効果は「一枚で複数の能力をアップする」、「選手の怪我の回復を早める」、「調子を上げる」など、どれも強力なものばかり。これらは期間中にプレイするだけで、だれでも簡単に入手可能なので、小まめにプレイして、イメージキャラの芝姫翠のイラスト入りデジカをコレクションしよう。

2011年度前半戦に活躍した選手がカード化「SPECIAL」

福岡ソフトバンクホークス
森福允彦
独特のフォームから繰り出す変化球で相手を封じ込める技巧派左腕。セットアッパーとして抜群の安定感をほこる。

北海道日本ハムファイターズ
武田久
復活した日本ハム抑えのエース。持ち味の高い制球力で試合の最後を締めくくる。交流戦では防御率0点台を記録した。

中日ドラゴンズ
吉見一起
直球、変化球ともにハイレベルにまとまった中日のエース。そのテンポの良い投球は勝利とともにチームに勢いをもたらす。

東京ヤクルトスワローズ
宮本慎也
年を追うごとに進化する打撃と、コンバートされた三塁でも健在な高い守備力で、攻守ともにチームを引っ張る大ベテラン。

シーズン中盤に活躍した新人なども登場「Regular B/W」

埼玉西武ライオンズ
江草仁貴
阪神から移籍した速球派左腕。高い奪三振能力で手薄な中継ぎ陣の救世主となる。

オリックス・バファローズ
荒金久雄
強肩好守の頼れるベテラン外野手。7月にはサヨナラ打を放つなど勝負強さも見せる。

東北楽天ゴールデンイーグルス
有銘兼久
先発もこなせるタフネス左腕。キレのある変化球であらゆる場面でチームを支える。

千葉ロッテマリーンズ
角中勝也
一軍定着を果たした強打の外野手。一試合5安打を記録するなど好調を維持している。

読売ジャイアンツ
大田泰示
5月にプロ初安打を放った期待の長距離砲。高い身体能力を生かしてアピールしていく。

阪神タイガース
鄭凱文
台湾出身の若手のホープ。ハイレベルな投手陣に殴り込みをかけ一軍定着を狙う。

「リバイバルカード」ホームランキャンペーン開催開催中！

絶賛開催中の「ホームランキャンペーン」では、今までにない新カテゴリー「リバイバルカード」が登場！

これは現役選手の全盛期をカード化したカテゴリーで、それぞれの球団ファンにとってはぜひとも手に入れたいカードだ。また、「リバイバルカード」はすべて成長、キャリアアップ、デジタルカード、EXスキルの対象になるので、チームの戦力アップも間違いない！ もし抽選に外れた場合も、選手デジカやアイテムデジカがもらえるので、期間内にどんどんプレイして強力カードを集め、チームを強化ししていこう！

福岡ソフトバンクホークス
松中信彦

中日ドラゴンズ
井端弘和

広島東洋カープ
今井啓介
将来のエース候補と期待される若き大型右腕。一軍で経験を積み順調に成長している。

横浜 DeNA ベイスターズ
大原慎司
ルーキーながら切れのいいスライダーを武器に対左打者の切り札となった左腕。

アルカディ屋

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店!

今月の読者割引番号コード 496006

有効期限:2012年4月30日午前10時まで

力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。

となります。

センコロファンの"マストアイテム"が完成!

Illustration by 曽我部修司(FiFS)

※写真は見本のため、実際の商品と多少異なります。

●旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE SOUNDTRACK × NOVEL【専売商品】(特典付き)

商品コード:033001

販売価格:**3,990円**[税込]

発売予定:4月28日(予定)

仕様:CD/文庫/収納ハードBOX

昨年まで本誌にて連載されていた、グレフ原作による『旋光の輪舞』のスピンオフ小説「旋光の輪舞 DESIRES ROULETTE(デザイアーズルーレット)」。「旋光の輪舞」シリーズの作曲者である渡部恭久氏が、この小説に音を付けたい! という一言から動き出したこの企画が、豪華BOX仕様でCD+小説という形で実現!!

サウンドトラックは『旋光の輪舞』シリーズを担当した渡部恭久氏がこの企画のために書き下ろした全編新曲! 初のボーカル曲は海田明里さんが歌い、さらにアレンジ曲のボーナストラックも収録!

文庫とCDケースを同梱できる豪華ハードBOX仕様に、ジャケットは『旋光の輪舞』キャラクターデザインの曽我部修司(FiFS)氏が担当!

文庫は本誌連載の筆者、永川成基氏が序章含む追加書き下ろしを執筆。

さらに、ebten限定販売ということで、初回生産分には「旋光の輪舞DUO」の初出情報がふんだんに盛り込まれた設定資料、グレフと渡部氏の仕事の一端が見える今回のサントラ制作の発注資料、ランダーの未出設定資料、関係者座談会などをまとめた、40ページものB5判小冊子が付いてくる(※数量限定のため無くなり次第終了)! 今から予約は必須事項だ!!

戦国大戦追加リフィル見参!

絶賛稼働中の『戦国大戦 15XX 五畿七道の雄』対応用バインダー追加リフィルが登場! オフィシャルカードバインダーをを持っていれば、この追加リフィルがきっちり収納できるようになっているぞ。

●戦国大戦 15XX 五畿七道の雄 オフィシャルバインダー用追加リフィル

商品コード:033002

販売価格:**5,040円**[税込]

読者割引対象 表示価格から200円引き

■追加リフィル、扉絵、カードリスト、EXカードのほかに、「クリアファイル」2枚と、アイテムコード入り「ステッカー」付き!

SWの名刺入れ

ハン・ソロが凍結される有名なシーンと、R2-D2のモールドを半立体で再現した名刺ケースが登場! 渋めの仕上がりなので仕事用でもOK!

■タイプ:ハン・ソロ イン カーボナイト/R2-D2

●スター・ウォーズ名刺入れ

商品コード:033004

販売価格:各**2,940円**[税込]

読者割引対象 表示価格から200円引き

こんな時計もアリだよね

●ODM Quadtime DD128

商品コード:033003

販売価格:各**15,750円**[税込]

読者割引対象 表示価格から200円引き

垂直方向を感知して、フィットする向きに時刻を表示する扇形のディスプレイは、ゲーセンでも注目されること間違い無し!

■カラー:ブラック/ホワイト/ピンク/グリーン/パープル/ブラック・ホワイト/ホワイト・ブラック

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA A Frontiers

カイゼルちくわ：P077-080（CMYK、ビーマニ、アルカナ、ちょい足し）
げっつ☆先生:P081-084（グレースケール、大瀑布）

4月を迎え、別れの季節から出会いの季節へチェンジingなこの時期。アーケード作品への情熱を投稿していただく当方A-Froも、春の息吹を感じさせざるを得ないッ!!

今月のACE!

（大阪府　ムンク園山さん）

アフロCMYK

その名の通り、CMYKなカラーイラスト投稿や写真投稿などを多彩に紹介していくのが当コーナー。今月もA-Froの先鋒コーナーにふさわしくナイス☆作品を多数いただきましたので、早速寝る間も惜しんでご紹介!

（東京都　星野ミラさん）
☆春風に舞うウェンディー嬢!
2012年の春のお届けはお任せ!?

（奈良県　てつみん君）
☆ドンプリ島にも春到来。
パステルピンク一色の季節ですぞ!

（東京都　よしみ君）
☆1月新衣装、即ゲットしたそうで!
編み上げブーツもいい感じですよね〜。

（福井県　もとみち君）
H「面影橋」に積もる記憶、巡りひらり。
そして投稿一周年とのことで、ありがとうございます!

（東京都　ミレニアムさん）
☆『プレイ部』から、春作品ということで拝借。
和装も次期当主なら可憐に似合って当然!

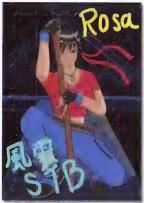
（新潟県　佐倉信士君）
☆こちらでエグゼリカ単独の投稿作品、なんと100枚目とのことで、祝!!
もはや担当一同、この桜に誓って氏を永世エグゼリカ番長と呼ばざるを得ない!

アフロツ Pick Up 誕生日おめでとう!

（福島県　森園泉さん）
H大好きなキャラの誕生日は祝うべきもの!　ということで、4月誕生日のロビン&クックの誕生日イラストをばご紹介。ひそかに『ポップンミュージック』のキャラは、カードのおかげで誕生日が判明しているんですよね。さあ、このイラスト全体からあふれ出すロビン&クックへの愛情に皆も癒されるがよい!

（静岡県　小鳥遊みどろさん）
H神々を呼ぶ笛が、山に暖かな春を呼ぶ。
厳しくとも、明けない冬はないのです。

A-Fro回覧板　聞かんと三十路男が泣くぞ!　と、嫌な宣言で注目を集めつつ解説!　Aマークがついている作品は、担当軍団アフロツがハートをブチ抜かれた作品ですゆえ、ゲットした方には特製図書カードを贈呈する次第!
また、Hマークはその投稿者さんがHPをお持ちの証。本誌WEBサイト「投稿者リンク」に1カ月、URLを掲載させていただいております!　→http://arcadiamagazine.com

（福岡県　皐月トミイさん）
☆春らしくサワヤカ系なSR孫権（西山先生版）殿！
この方がショタかどうかの線引きが非常に重要な気が（え）

（大阪府　SYA 一君）
☆実は一人だけ武器のみで戦うロサ嬢。
武器＆格闘術の連中を斬り伏せい！

（山口県　水縹ロコさん）
H 新バージョン追加カードから、稀代の智将・毛利元就！
名刀・古備前友成の光に劣らぬ、日輪と知性の輝きを見よ！

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆懐かしの『闘神伝2』のエイジ！
懐かしキャラの投稿も、当A-Froでは
随時お待ちしておりますゆえ！

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆ロケテやショー会場で、すでに可憐に舞うオリエ嬢。
神々しき純潔のEXS、しかと目に焼き付けよ！

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆キャラカラーが違うと印象もまた別！
続編は……物語の続編はまだかッ!?

（宮城県　銀漢君）
☆あふれ出るカリスマ、真なる真祖。
姫の武踏、未見の人はぜひぜひ。

（京都府　シーエム君）
☆いまだ鳴り止まぬ行進曲！
今でも楽しめる名作格ゲーです！

（福岡県　アクアマリンさん）
☆『最大往生』もいいけど『大往生』もね！
この方にお世話になった人は多いはず。

アフロツ Pick Up　よく見てみると……？

（島根県　ダンシングおりん君）
Ⓗこちらの『ファイナルファイト』のイラスト、ぱっと最初に見た時は中央のコーディーが目に飛び込んできますが、目をこらして見てみると右手前にアンドレ、左奥にジェシカとポイズンなど、多彩なキャラが印象的に散りばめられているのです。これはゲームを知っている人には見るだけで楽しめる、実にナイスな演出！

（福島県　霞理央さん）
H 山里から響く、双子の歌声。
春の訪れを感じさせますな～。

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆妖しき月夜は桜も妖しく彩る。
しかして、妖しきはげに美しき哉。

A-Fro回覧板　ひそかに今月は1P目に明るめの桜色作品を集めたり、2ページ目以降にも数多くいただいている桜色作品を散りばめたりと、春色祭りの誌面となっております。A-Froの時期ネタ投稿は構造上、投稿締切日から2カ月後の時期を見越して投稿せねばなりませんゆえ、寒い中桜をイメージして描くのは困難だったと思いますが……見事、実に見事！　編集部はお陰様で、一足先に春日和ですわい！

4年に1度の忍者競技祭典

忍者村2012 シノビンピック

投稿募集でゴザル

毎年恒例「忍者村」特集、実は今まで忍んでいましたが、村では4年に1度、各種忍競技で技を競うシノビンピックなる祭典が開かれていたのだ！ というワケで、オリジナル忍競技で競う忍者たちのイラストや、競技内容の文章投稿など、今年も忍者村への投稿をお願いですニンニン。締め切りは今月号分の投稿締め切り日まででゴザルよ！

（青森県　五森セキさん）
☆ついに【　】デビュー、獄様降臨！
で、【獄】って何なんスか王様ー!?

（神奈川県　礼美都ゆっくさん）
☆永遠を生きる屍術師、リリアナ・ヴェス、その力と性格は、まさに魔女……。

（宮城県　Kotatsu君）
☆『LoV』初期からの古株、バニーさん。ついデッキに入れたくなる娘さんですな！

（千葉県　蒼樹さん）
☆アリス・イン・『LoV』ランド！
仲間も増えて、どうなることやら!?

（福岡県　妃微既さん）
☆忍競技・育ガル放置で愛憎レース！
その後ガル競争が始まるのは明らか。

（大阪府　muro君）
H 夕焼け小焼け、だけどあかりはまだ元気！
もっと遊ぼうやー、との声が聞こえるかのよう。

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
H こりゃまた懐かしのタバサ嬢！
露出多めに見えるのは多分気のせいよ？

（東京都　あるば貴重君）
☆翼は黒くても、カミュちーは元気娘！
家庭用でもアシストでご活躍をば！

（茨城県　ボルシチさん）
☆桃色もまた、職業軍人には映える。
春は男も彩る季節なのです。

（大阪府　YU☆3君）
H これはお兄さんの、戦士の装束ですな!?
結構ギリギリですが、戦士なら仕方ねぇ！

（神奈川県　茶草君）
☆続いて通常衣装のチャム投稿！
実は普段からギリギリかもネ！（え）

（大阪府　徹さん）
☆ザフィーナさんかなり似合ってますな！
だが後ろの二人がヲイイイイ!?（汗）

（埼玉県　涼風君）
☆シスコン番長、ついにゲーセンに降臨！
『P4U』コーナーへの投稿も募集中クマー！

A-Fro回覧板　「なんで毎年忍者特集やることになってるの？」なんて疑問は忍んでスルー、というワケで今年も忍者村をば堂々開村！　投稿しようにも忍競技って何やねん、とお思いのアナタ！　ぶっちゃけアフロヅにもよー分からん！（逃）　なんかもう、忍パワーで自由に考えてやってください！　今年の夏にロンドンである某祭典が参考になるかもですな。偶然だなーなんでだろうなー（棒読み）。

BEMANI投稿コーナー、A-Fro内にお引っ越し！

BEAT CONTRIBUTION

今月からA-Froに移行したBEMANI投稿コーナー、コーナー名も新たにいざ開始！ 今後ともBEMANIフリークな皆さんは、投稿でBEMANIを盛り上げてくださいれーぃ！

（広島県　温井川天祐さん）
☆妖精の国、青い瞳の王子の物語。奇跡の泉は、はたしてどこに？

（神奈川県　未虎さん）
☆こちらはお題「新学期」の投稿。しじゃもさん、ご進学ですかッ!?

（広島県　るうやさん）
☆大地の祈りが、草花をも呼ぶ！その旅の結末は、ゲーセンでチェック！

（北海道　包帯rmxさん）
☆見よ、これぞヴィジュアル系笑顔！Deuilファンの心を射抜く一枚ですな！

（埼玉県　チカさん）
☆こ、これはなんとステキな特盛っぷり！見ているだけでも心躍るファンタジア!!

聖女と一緒に新学期！

アルカナシグナルズ NEO

今なお投稿量が多い当方、『アルカナハート』を愛でる空間がこちら。聖女たちは今日も元気に登校してきておりますよー！

（愛知県　ドリー虫アター君）
☆犬若姉妹、朝の登校前の準備風景？ブラッシングが好きそうですなぁ。わふー。

（千葉県　N・H君）
☆今日もレオタード姿が眩しい美凰嬢！ハイレグの角度は、博士の愛ゆえです（多分）

（栃木県　シムスさん）
☆春が似合う聖女といえば、やっぱりはぁとさん！新学期も愛があればどかんと大丈夫だよー！

きまぐれ チョイ足し道

アーケードキャラに何かを「チョイ足し」した作品を募集する、創作フルな当方。今回は「寝坊」を足してみた作品を紹介するのさ！

（神奈川県　葵ひなた君）
もちろんこの後、曲がり角でアレですね！「お前はさっきの縞パンツ！」まで行けたら満点。

（広島県　文月裕さん）
☆急くあまりの着崩れ……ってあれー!?首タオルだけは忘れない根性に乾杯！

（群馬県　クライマックスだ！@レトキザン君）
☆『1』の物語が最終局面、その時千年守は！って、その寝坊だけは絶対アカンて!?

今月のチョイ足しお題

今回募集のお題は「ドジっ子」！うっかりテヘペロな一幕から宇宙規模やらかし系まで、チョイ足しして自由に描いてやってくださいな～。

A-Fro回覧板 A-Froにお引越しとなりましたBEMANI投稿コーナー、今後こちらへのメール投稿は従来の『BEAT MAXIMUM』のアドレスではなく、A-Froの投稿用アドレス（afro_cg2009@arcadiamagazine.com）あてにお願いいたします！ 次回以降は先月号で触れておりました通り、企画等も開始していく予定ですぞ。他の格ゲー新作投稿なども盛り上がってきた今、どのコーナーが誌面を広く飾るかは予測不能ですがネ！

アフログレースケール。

春、それは出会いと別れの季節。今までホームだったゲーセンから離れたあなたに、新たなゲーセンとの素敵な出会いがありますように。まずはゲーマーの日常を切り取った文章ネタやモノクロイラストで、パワーを最大ため攻撃！（ガード不能）

（岐阜県　にょろさん）

（北海道　玉咲姫さん）
☆音に合わせて流れる光の線。それはまるで、夜空を飾る星の瞬き。

AOU2012の開場前にちょっとだけ非日常な交流

2月に開催されたAOU2012に行ってきました。開場前、隣で並んでいた二人組の方に何目当てで来たのかと聞いてみたところ、「『DanceEvolution ARCADE』のステージイベントでゲストにゴールデンボンバーが来る！　とあって来たけれど、正直、これがどんなイベントなのかよく分かっていない」とのこと。

イベントの概要からステージイベントで紹介されるゲームの詳細まであれやこれやと説明しているとあっという間に開場時間。列がどっと動き出す中、最後にその方たちにはコナミブースの場所だけ伝えてお別れ。無事にイベントが見られることを祈りつつ、私は隣の『DanceEvolution ARCADE』の試遊行列へと向かいました。

普段接点のない見ず知らずの人たちとこんな形で交流ができたのもちょっとうれしかったです。

（埼玉県　ぽるさん）

☆稼動前のタイトルがずらりと揃う、アーケードマシンのゲームショー「AOU2012 アミューズメント・エキスポ」。それら最新ゲームが試遊できるとあってアーケードゲーマーにとっては大注目のイベントですが、各ブースのステージが目当てという方もいらっしゃるのですなあ。こんな出会いが待っているのも、アーケードゲームの魅力があればこそ！

（千葉県　会田惣君）
☆捕らわれ工作員からみごと転身した『ローリングサンダー2』レイラ嬢。『1』の主人公を2Pキャラに追いやるほどの大出世！

カードゲーマーの日常『ポップン20』にワンコイン！

2月号の特集『ポップンミュージック20 ファンタジア』を見て、体験してみました。若者たちのようにリズミカルには打てませんが、EASYモードの"Everyday、カチューシャ"をクリアすることができました。

これからも楽しいゲーム紹介をよろしくお願いします。

（北海道　北の魔導師君）

☆たまには普段遊んでいるものと違ったジャンルのゲームをプレイしてみるのも面白いもの！　コインを入れるだけで気軽に遊べるゲーセンならではの楽しみ方の一つ、そのお手伝いができればうれしいです。

（福岡県　武術師某さん）
☆この世界には『花咲くいろは』というアニメがあるわけで、つまりはそういうことらしいです。

あなたのギモンにお答えします

教えてアフロディーテ

投稿についての疑問に、担当軍団アフロヅがお答えします。そのほか、投稿者の方に対しての質問や、その回答も皆様から大募集！　お悩み解決女神様、今月も教えてくだせえアフロディーテ！

問　皆さんのペンネームの由来は？

（石川県　二代目SB1号君）

白虎がすきなので、白虎にしようかと思いましたが、あまりにもそのままなので、虎が付くゴロがいい名前を考えていて「ミコ」になりました。漢字は後から当ててみました。ちなみに、中学生の時から愛用しています。

（神奈川県　未虎さん）

☆自分の好きなものからヒントを得ての考案。今回の集計で一番多かった名前の付け方でした。

「LEGEND」のLEGです。とあるゲームの広告を見て、「これだ!!」と思い、スコアネーム風にしました。

しかし、「足」だと気づいたのは最近の事です（笑）。

（長野県　LEG君）

☆こちらはインスピレーションを受けた物からのネーミング。しかし略すことで別の意味になってしまうとは、油断なりませんなあ。

7月（文月）に生まれて「裕」のつく名前なので「文月裕」。とっても安直（笑）。

（広島県　文月裕さん）

☆ペンネームの一部に名前を入れる、という方も多くいました。

考えるのが面倒だった故、学生の時のあだ名をそのまま使ってます。ひと言P.N.に添えるクセは、なんとなくというかノリというか、「私信」、「言い訳」、「ささやかな自己主張」のようなものです。即ち、ツイッター気取りという訳です！　多分恐らくきっと。

（千葉県　アナログ＆マイペース＠おまめさん）

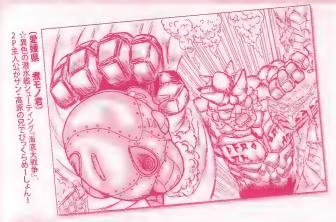
☆深い意味はなく、あまり考えずに付けたたというパターン。意外と多数派でした（笑）。

教えてアフロディーテでは皆様からの質問を大募集中。投稿の疑問をスパッと解決しましょうぞ！

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆実は投稿者集会アフロサミットでは、参加者のP.N.の由来が明らかになっていたのでした。

皆さんの疑問質問お待ちしとります！

A・Fro回覧板　「アフログレースケール。」では、モノクロイラストはもちろん、皆様のちょっとしたゲーセン的な日常をつづった文章投稿も大募集しております。この春からの新生活で変化したゲーセンライフについてや、新作ゲームをプレイしてみた感想などなんでもOK！　また、次ページの150号企画についてや、今月号にて開催の決まった第三回アフロサミットについての投稿もお待ちしております。あ、「教アテ」の質問も募集中でっせ！

（愛媛県　煮モノ君）
☆異色の潜水艦シューティング『海底大戦争』。2P主人公がザン・高原の兄でびっくらめーしょん！

継続は力なり！格ゲー魂ここにあり！

一つ、己の壁を越えたので、報告させていただきます。
先日、『アクアパッツァ』のランクがSになりました（愛佳使用）。稼動初期からプレイしている割には遅い到達だと思います。私は決して器用とはいえず、一個の事を覚えたら、前に覚えた事は忘れてしまうような難儀な性格のため、上達もスローペースでした。
ランクはプレイヤーの強さを計る要素の一つにすぎませんが、それでも、ランクが一段ずつ上がる喜びは、今まで感じた事のないものでした。
その日の勝ち星がゼロでも、大会で一回戦負けしても、遥か格上の人にボロックソにたたきのめされても、私はこのゲームをやめようとはしませんでした。対戦の中にある楽しさを知ってしまったから。それが、今に繋がったのだと思います。
もちろん、ここがゴールではありません。時間はかかるかもしれませんが、もっと上を目指して精進していきたいです。

（埼玉県　AC30号君）

☆まずはSランク到達、おめでとうございます！　ゲームに求めるものは人それぞれかもしれませんが、それでも「対戦勝利」や「ステージクリア」以上に、そのゲームを「楽しめる」ということが何よりも幸せなことだと思います。これからもジャンジャンと『アクアパッツァ』を楽しんで、そして技を磨いてくださいね！

えすえぬ家の人々最終回予告で「ティギャー」の嵐が吹き荒れた!!

えすえぬ家最終回って冗談ですよね!?　本当だったら、まさにティギャー(´･ω･`)な気分です。重ねますよ!?(涙)

（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）

☆先月号にて感動の最終回を迎えた「えすえぬ家の人々」。ホントに大感動だったので、見逃した人は単行本二巻を購入だ！　ステマじゃないぞ。でも見返りがあるというなら拒まないぞ。チラッチラッ。

（広島県　温井川天祐さん）
☆えすえぬ家の人々、「最終回」なので終わっちゃいました！　ティギャー(´･ω･`)

（神奈川県　射法八節君）
☆ToDo流奥義・重ね当ての極意は、足踏みに始まり残心に終わるってことでSKY？

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆暗器をもちいて闇を戦い抜く姉妹。こう見えて、イラスト内には二人います（笑）。

（千葉県　ひよこさん）
☆お掃除という名のバトルフィールド。邪魔なんかしたら、怪我じゃすまないぜ！

ステキアイデア超絶募集中

150号素敵企画案

気が付けば、本誌アルカディアの150号まであと半年。ここは投稿コーナーアフロでお祝いせざるを得ない！　そこで皆様からのお祝い企画を大募集いたします！

150号企画で
●今までの表紙や掲載イラストを冊子化付録
●表紙イラストを使用したカレンダー
●裏面の広告を無くし、両面表紙とか可能でしたらやってもらいたいです。

（愛知県　バブルス君）

☆なるほど、確かにイラスト関係の企画は華が出るのでいいですなあ。特に三番目の、裏面の広告を無くし……、いや、これはさすがにいろいろなモノがアウトな気がしますが（汗）。とりあえず表紙イラスト以外にも、投稿者の方たちのイラストも交えて何かできたらとっても面白そげ！　イラスト企画は今後も皆様からの意見を募り、いろいろと練っていきたいと思うのココロ。

アルカディア150号記念に、各都道府県のゲーセンめぐりをしたDVDを付録として付けてほしいです。

（愛媛県　煮モノ君）

☆こちらは付録DVDを使っての壮大な企画。ゲーセン好きにはたまらない映像になりそうですなあ、鼻息も荒ぶりまくるってもんでさあ！　というわけで、これを読んだ編集部の人間のだれかがやってくれることを願います！……とはいったものの、旅費だけで破産してしまいそうですなあ。グ、グムー。

当コーナーでは、皆様からの企画案を大募集中。これまでに掲載された案への賛同意見などでもOKです！

アフロサミット2012開催決定!!

150号企画として皆様から多くの要望をいただいた、投稿者集会・アフロサミットの開催がこのたび決定いたしました！　今回はその第一報をお届けします！
開催日時は2012年8月下旬から9月上旬の土曜、もしくは日曜日を予定。こちらは正確な日程が決まり次第、当コーナーにてお知らせさせていただきます。
イベントの内容についてですが、「投稿者の皆様と一緒にわいわいと騒ぐ」ということ以外、何も決まっておりません（笑）。というよりも、何をするかは投稿者の皆様次第なのです！　そこで、サミット当日の企画案もこちらで募集させていただきます。ちなみに二年前にあった前回のサミットでは、うろおぼ絵大会などが大盛況でした。さすがはアフロのサミット（笑）。企画案のほか、投稿者や編集者へぶつけてほしい質問なども大募集いたします！

150号を盛り上げるステキ企画を募集中!!

A･Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

全国のアーケーダーが幸から叫絶必至のネタドリップバラエティー空間、それがアフロ大瀑布。主にこの1ページ目がギャグテイスト、そしてページをめくってしまうと硬派全開

(新潟県　K君)

A-Fro漫画道場

ケイオスなギャグが乱れ飛ぶ、アーケードゲームの漫画地獄がこちらでござーい。気をしっかりと持って読むことをオヌヌメしていきたい。

(東京都　QQQ君)
☆まるで未来を予知したかのような、タイムリーなコラボ漫画になってしまうま!

(大阪府　作左君)
☆軽量級は防御力ナッシン説を、身をもって説明した電子書籍であった。

(大阪府　せのお東君)
☆なるほど、戦国大戦とはシケギャグ大戦のことであったか……。ハブショ!(クシャミS.E.)

(千葉県　ノエル&コンドムさんファン@おまめさん)
☆すべてを凍てつかせる氷の刃。
その時、通常以上の冷気を発していたという。

(東京都　田原真理さん)
☆さすがの安定感だぜ、ノエル姉さん!
いったいケーキに何を混ぜたんだい?

(東京都　良月君)
☆北半球から眺める地平線……。
まあ、何事もほどほどが一番ってことで!

(神奈川県　Ken君)
☆つかみ男のつかむだけで体力を奪い取る能力は、かなりの超絶スキルだと思うのだがどうか。

アイデル☆マステル ギンザドリルZ

今は亡き「闘劇魂」の投稿コーナーから続く由緒正しきアイドルユニット、それがギンザドリルなのであった。すごいぞ!

(長野県　LEG君)
☆ふふふ、きっとその番組の提供は、世界の来栖川エレクトロニクスなんですよ。

バトルはクライマックスへ

どこからともなくやって来た、僕らの合体ヒーロー餓狼マン! 今月も新たな合体の姿が明らかになったりならなかったりするのかーっ!?

これまでのあらすじ

ザ・ラスボスダーの鉄壁の守りの前に、なす術の無い餓狼マン。こうなったら、SNキングに合体せざるを得ない!

(熊本県　AC30号君)
☆AC30号様、誠にありがとうございました!!オドマシラン君
No.134考案者自らがその全体像を想像できないと言い放ったその姿が、ついに明らかに……なんじゃこりゃーっ!?

合体☆ヒーロー大ずかんプロジェクト

オドマシラン君の負担を減らすため、本編とは関係なく自分の考えたヒーローをただ紹介していくだけの大ずかん!

(熊本県　AC30号君)
☆なんと、オドマシラン君の負担を軽くするはずが、No.142の大ずかんに掲載された文章ネタを自らビジュアル化! また一つ、世界にとんでもない合体が生まれてしまったようだ……。

みんなの考えたヒーローで大ずかんプロジェクトを完成させるのだ!!

A・Fro回覧板【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本! ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。推奨サイズは7×5cm、解像度は350dpi。セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

くるった歯車 ワショーイ筋肉部

筋肉に魅せられたあなたへ贈る、ガーデンローズ、そしてふんどし部の流れを汲む由緒正しきコーナー。

（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗ『ボダブレ』界が誇る、肉体系メカニック。受けた傷の数だけ男が磨かれるって寸法よ！

（新潟県　コンポジ君）
☆No.142にて、陳念の描いた煩悩が今ここに。発禁ものの三つ巴バトルDA！

（長野県　まりー@筋肉部さん）
☆なるほど、筋肉部内部においても領土の奪い合いがあるということですな。

アフロ 川柳怪

毎月出されるお題に対して、ノリで川柳を詠んでしまえばいいじゃない！　今月のお題は「両替機」です。

店に入り　一番最初に　挨拶し

（宮城県　エビスマル君）

～寸評～
アーケードゲーマーたるもの、銀の力（100円玉）がなくてはお話になりません。50円ゲーセンでもそれは同じ、穴開きの銀の力が必要なわけです。そこでまずは両替するわけですが、……おや、屈んだ姿勢がまるで挨拶をしているようですね。

早くして　コンティニューまで　あと三秒

（栃木県　てんぷらそば君）

～寸評～
今日は休日。気合を入れて、コンティニューしてでもゲームをクリアしてやるぞ！　ですが、思った以上に大苦戦。慌てて両替機へ向かうも、うまく入らない千円札。作品全体から、ラスボス戦以上の緊張感が漂ってきますね。

今回のお題　ワイン持ち

数あるレバーの持ち方より、今回のお題は「ワイン持ち」。ですが、ぶっちゃけ「かぶせ持ち」でも「つまみ持ち」でもいいので、適当に投稿シクヨロ！

今月の！リビドーグラフに見る 小数派コーナー

先月号ではモノクロページへと進出した擬人化コーナー、「宇宙刑事ギジン」が大躍進を遂げたものの、今月の投稿はなし。今後どのような動きをみせるのか気になるところだ。そんななか、大きく領土を勝ち取ったのが「ワショーイ筋肉部」。「ふんどし部」と共に、「ガーデンローズ」の流れを汲むこれらのコーナーが猛威をふるっていた。とんでもない話である。ブルリ。

ふんどし部

（福岡県　赤松セリさん）
☆ふんどし部より、新入部員募集ポスターが到着。うぅむ、カオス感が漂っていますなあ……。

ブリセル大作戦

（神奈川県　さによろ君）
☆性別交換コーナーのブリセル大作戦。以前、獄卒ちゃん旋風が吹き荒れました（笑）。

MM 無理難題 無解決 ラーボ

花粉なんぞは冬の間にオプションをため込んで、フォースフィールドをまとうことでへっちゃらほんだという勤勉なアリさんの考え方！　たかしかし、3発花粉を食らっただけで素っ裸であり、結果ランクだけがムダに上昇でこの無念。グムー。

『L[illegible]のレイチェル様に参戦してほしいのだけれど、どこへ圧力をかければいいのかしら。

（奈良県　UR希望者）

[illegible]

ペンネームの[illegible]について、アフロ[illegible]はもちろん、ライターの方々のも聞いてみたいです。

（石川県　二代目581号君）

[illegible]

↑（宮城県　うきわ＼(^o^)／ヲワタさん）
☆アニバーサリーでますます絶好調！

↑（愛知県　ゲルググ君）
☆コラコラ。

↑（岡山県　逆噴射AGI君）
☆いまだにイメージは新世代格ゲーのまま（笑）。

↑（島根県　ダンシングおりん君）
☆チョトマテアゲマス。

↑（奈良県　てつみん君）
☆[illegible]

↑（愛知県　御影道行君）
☆[illegible]

Shake The アフロッ

げっつ☆　おや、今月も田渕師匠がいない気がしますよ？

ちくわ　ぬう、さては三つ巴の罰ゲームから逃亡しておるとみた。

げっつ☆　シメシメ。今のうちに、ちくわさんのツィーランポーズばりの罰ゲーム案を募集しましょうぜ！

ちくわ　……坊よ、あまり浮かれておると、そのうち田辺みさこコスプレなどの憂き目にあいかねんぞ。

げっつ☆　うれし恥ずかしの痛み分けって感じですね。

ちくわ　罰ゲーム案もさることながら、アフロサミットでの企画案も募集したいとこよのう。

げっつ☆　忍者村に150号企画と、目が離せませんね！

編集ヤエ　あっ、見つけた！　神妙なふりしながらお花見してもダメですよ、原稿まだあるんだから！

ちくわ　目が離せぬ存在は、我ら自身であったということか（白目）。

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**4月16日（月）必着！**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

連載第23回

POPラブ。

今回の「知った気ゲーム講座」は、藤野社長の新作『ゲーセンラブ。』(2012年秋稼働予定)のお話……なのですが、ゲーム本編ではなく、筐体周りのPOP、パネル、インストという、ゲームの顔となる展示物の話題です。アーケードゲームでは、初めてのプレイする人にもゲームの遊び方やポイントをすぐ理解してもらうことが大切。「遊んでみたい」と思ってもらうことが求められるのです。

ゲーム以上に大切な、筐体周りの「展示物」

2月に開催されたアミューズメント・エキスポ（AOUショー）に『ゲーセンラブ。』出展しました！　私も説明員として終日ゲームと共に会場に居ました。今回はプレイアブル出展でしたので、ゲームはもちろん販促用資料やパネル、POPも制作しました。それも含めゲームですから。今回はある意味ゲームと同等に重要な筐体周りの「展示物」のお話。

だれに見せるものなのか？ 目的によって変わるデザイン

このような展示物は、店舗で稼働する「製品版」の場合は実際にプレイされるお客さんに向けた内容で制作するるのですが、今回のショーのような展示会の場合は主に業者の方に向けて作ります。ここが大きな違いであり、最大のポイントとなります。パネルの場合は製品特徴が分かるような内容となります。

今回の場合、

1. **タイトル**
2. **ゲーマー年齢を測定できるゲームであること**
3. **三つのゲームがあること**
4. **四人同時プレイに対応していること**

この四つのアピールポイントが簡潔に伝わるようなデザインにしました。製品版では四人同時プレイができるかどうかは設置するお店によって変わるので今回の展示POPはそのまま使えません。異なるデザインにする必要があります。

出展時の様子。筐体上部のパネルはショー用に制作したものです。

AOUショーは招待者のみが入場できる「業者日」と一般ファンの方も入れる「一般日」と2日間の日程で開催されます。それぞれの日で注目を集めるゲームが違うことも多いです。つまり、業者目線とプレイヤー目線の違いを知ることができ、これは勉強になり楽しいものです。業界関係者であればこそ、両日参加すべきですね。

以下は、一般日で遭遇した出来事です。AOUショーのような展示会ではどのゲームもフリープレイ（お金を入れなくてもゲームが遊べる）なのですが、100円を投入するお客様がいらっしゃいました。昔の展示会ではそのようなことが起こらないように、よくコイン投入口を塞ぐ措置が講じられていましたが、昨今の展示会ではそれは当然のお約束といった前提意識が浸透してしまったのでしょうか、そういった対応はされていません。その点、注意が行き届いていなかった点は申し訳ないと思ったと同時に、何かすっかり忘れていた大切なことを思い出させてくれました。猛省しながら感謝の気持ちでした。

「こんなゲームです」と いかに的確に、確実に伝えるか？

ここからは、前作の『シューティングラブ。2007』についてのお話になります。稼動開始から約5年、おかげさまで今でも稼働店舗の多い人気作です。多くのゲームが半年も持たずに撤去される中、なぜ今でも遊ばれているのだろう？　実は作った本人もよく分かっていなかったりしますが、自分で見たり現場の方から聞いた話から見えてきたことがあります。

<現場での実例>

- **●ある店でお客さんが二人しか居ないときがあり、その二人が『シューティング技能検定』をプレイしていた。**
- **●今でも継続稼動するに値する程度のインカムがある（新作以外のシューティングゲームでは優秀な数字）。**
- **●普段シューティングゲームは遊ばないお客さんがプレイしていた。**

僕もそうなのですが、ゲームに慣れ切ってしまうと、「見るべきものと見なくてよいものの選別を勝手にしてしまいます。新作ゲームが入荷してもいつの間にかゲームをプレイする前にPOPやインスト（遊び方説明）を見ないでどんなゲームか判断をしてしまうことが多いものです（格闘ゲームなどはコマンドが分からないと話にならないので技表は見ますが……）。

しかし、ゲームに慣れていなかったころを思い返すとどうだったでしょう？　このゲームセンターにはどういったゲームがあるのか？　100円玉を握りしめ、ゲーム画面やPOPを見てこれはどんなゲームなのかとよく吟味してから遊んでいたはずです。そのゲームを初めて遊ぶ人にとって、POPはとても重要なものになるのです！

『シューティングラブ。2007』のPOPでは「ゲーマー年齢が測定できる」ことを最も目立つようにデザインしました。このゲームはシューティングなので、他社製シューティングゲームが並ぶ中に設置されました。ほかのゲームではパッと見ではすぐに理解できないような複雑なシステムが説明されている中、そのようなことを書かずにシンプルなゲーム性を伝えるデザインが際立っていたことにより、多くの人にプレイしてもらえる結果につながったのではないかと思います。

ゲームセンターで稼動している様子を見掛けたとき、三～四人のグループが『シューティングラブ。2007』を遊んでいたのですが、一人ずつ順番に遊び『シューティング技能検定』の売りの一つである対戦プレイをせず互いのゲーマー年齢を比較して楽しんでいました。「なぜだろう？」と考えてみたのですが、POPに書かれている『1クレジットで二人プレイ対戦可能！』の部分が目立たないデザインだった事が原因ではないかとも思っています。ですから、今回の新作では対戦プレイができることを効果的に伝える手段を用意すべきだと考えています。先のAOUショーでも「このゲーム、対戦できますか？」と質問されたりもしたので……。対戦可能であることをPOPやゲーム画面で効果的にアピールするデザインを考えたいところです。

[検証]「シューティングラブ。2007」のPOP、目線の流れはどうだったか？

目線の流れを考えると、最初に①の中央の文字に目が行き、その下の小さく書かれている文字を読み、②を見ようとする。ここは一見文章風だがロゴになっており、意味を汲み取りにくい情報が興味を損なう働きをしてしまい、それより小さい文字で目立たない③の『1クレジット二人対戦可能！』まで目線が行き届きにくい。大切なアピールポイントの一つが埋もれてしまう印象を受けてしまう。これでは注意深く情報を読み取ろうとする人にしか伝わらなくなってしまう。反省！

次回予告　アミューズメント・エキスポでの初披露はとてもいい体験になったという藤野社長。プレイヤーさんの反応は、ブラッシュアップの大きなヒントになったようです。『ゲーセンラブ。』はまだまだ進化する様子!?さて、次号も『ゲーセンラブ。』から引き続きアーケードゲーム作りの話題をお届けします。そういえば、そろそろロケテストがあってもいいと思うのですが… どうなのでしょう、社長！（編集部）

ウメハラコラム

道

■続・特別編■

●今月の質問●

初の著作本が出るとのことですが

（質問者:編集部）

梅原 大吾著「勝ち続ける意思力　世界一プロゲーマーの『仕事術』」（小学館）が刊行される。プロゲーマーの生き方に迫るこの一冊。今回は特別企画として、ウメハラ自身がこの本で読者に最も伝えたかったことを語る。

ウメハラ

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年[illegible]社とスポンサー契約。プロゲーマーとして[illegible]

もっとゲームの魅力や楽しさを多くの人に広く伝えたい。2010年春のプロ宣言の背景にはそんな思いがあった。それから時間を経て、格ゲーと、格ゲーを取り巻く環境はどう変わったのか？

孤独に耐える力　孤独を超える力

ウメハラ（以下、ウ）：突然ですが4月2日に初の自著本を出す事になりました。（編注：『勝ち続ける意思力』小学館刊／詳細は次ページで紹介）。そこで今回は本の解説をしようかなと。

編集部（以下、編）：今回はモリカワさんに代わって、ウメハラさんの相手は編集部です。よろしくお願いします。

ウ：いやー、ついに本を出すことになりましたねー。実は十年以上も前から本を出してみたかったんですよ。

編：えっ、そうなんですか？　それは意外な告白ですよ。

ウ：長いこと格闘ゲームの世界は世間から理解されなかったじゃないですか。最近ちょっとブームになってますけれど「どうせ遊びでしょ？」っていう空気は変わらないですよね。でも、俺はいつもここで話しているように、真剣にやってきたつもりだから「これでもどうせ遊びだって笑えるか？」っていう本を出してみたかったんですよ。

編：なるほど。私、拝読したんですけれど、格闘ゲームをプレイする前の、子供のころの話を書かれてますよね。

ウ：そうですね。今まで何度かインタビューを受けてきました。だけど、なぜか子供のころの話を詳しく聞いてくる人はいなかったんですよね。今の俺の考え方は子供のころの体験が元になってるわけじゃないですか。何でそれを聞いてこないの？っていう感じでずっと不満でしたね。仕方がないので自分からしゃべってますけど（笑）。

編：いや、でもみんな興味あると思いますよ。ちなみにこの本の中でウメハラさんが一番読んでほしいところってどこなんでしょうか？

ウ：そうですね。この本を買う人が、何を求めているのかは分からないですけど、「勝負に勝つ方法」っていうのは伝えたい事じゃないですね。

編：えっ、そうなんですか？　ちょっと意外なんですけど……。でも、本のタイトルは『勝ち続ける意志力』ですよ。ほかにもプロゲーマーの仕事術とか、勝つための極意が知りたいからと多くの人が買いそうだと思うのですけれど。

ウ：うーん、やっぱそうなんですかね。でも、俺はどうすれば「孤独」に耐えられるか？　そもそも「孤独」って何なのか？っていう事を一番伝えたかったんです。まあ、それだけじゃだれも買わないだろうから、勝負事の話も語ってますけど（笑）。

編：なるほど。確かにこの本を読む限り、子供のころのウメハラさんは孤独という境遇でしたよね。

ウ：そうですね。孤独であることの辛さを打ち消すためにゲームに没頭していたような気もします。最近思うんですが、人間って孤独に耐えられないですよね。ほかの苦痛は何とかなっても、孤独だけはどうしようもない。

編：考えてみれば、確かにそうです。ブログ、twitter、mixiなども、ある意味、孤独を紛らわすためにやってる人が大半という気がします。

ウ：もし、俺が子供のころにそのようなコミュニケーションツールがあったら、ここまでゲームに打ち込まなかったかもしれない。孤独を感じずに済むなら勉強やスポーツもそれなりにやっていたかもしれない。ただ、子供のころから周囲に合わせることでしか成立しない人間関係には疑問があったんですよね。皆と一緒にいたいから、流行のスポーツをやって、そこそこ勉強する。そうすれば一人にならずに済む。でも、それって本当に友達か？っていう反発心が、自分のゲームに対する原動力になってましたから。

集団の中で同調することが理解できない

編：んー……変わった子供だったんですね（笑）。ちょっと意外だったのが、ウメハラさんって子供のころは運動がかなりできたんですよね？　個人的な話になりますけれど、僕は子供のころあまり運動が得意じゃなかったので、運動ができる人たちがまぶしく見えたんですよ。それなのにスポーツに打ち込まない。自分の子供時代、同級生にそういう人はいなかったですね。

ウ：別にスポーツに打ち込むのが嫌なわけじゃなかったんですよ。流行しているから、っていう理由で取り組むことが嫌だっただけで。

編：この本を読んでると、もともと好きじゃないことを好きなように振る舞っている人たちに対する強い嫌悪感がありますよね。

ウ：当時はそうだったんです。今はどうなんだろう？　子供のころと違って、今は付き合う人を選べるから、長いことそういうタイプの人と接していないんですよね。

編：意外と平気になってるかもしれない？

ウ：そうかもしれないですね。この本の作業中、当時の同級生に今現在インタビューをしたら、どんな話が聞けるんだろう？って思いましたよ。

編：と言いますと？　どうしてでしょうか？

ウ：当時の同級生たちはその当時流行している音楽やドラマの話をするときに必ず周りと話を合わせてたんですよ。挙句の果てには、「好きな女の子はだれ？」っていう話のときですら好みを合わせてましたからね。そのときはさすがにお前らそんなに一人になるのが嫌かって言いそうになりましたけど（笑）。

編：はっきり言って確かにそれは異常です（笑）。でも、集団って、そういう空気が起こることは確かにありますよ。だれかがいいよね、と言うと周りのほかのだれかもいいよねとつい同調するように。

ウ：まあ、それだけ集団の力が強いってことですよね。だから、彼らに「本当に○○好きだった？」とか、あの「ドラマ面白かった？」って今聞いてみたい（笑）。

編：意外とみんな当時のウメハラさんを羨望のまなざしで見ていたりしていたんじゃないですか？

ウ：いやいや、それは無いでしょう（笑）。完全に変人扱いだったと思いますよ。ただ、後から分かったんですけど、スゲー奴だなとは思われてたみたいですね。

編：へー。それはなぜ分かったんですか？

ウ：二十才くらいのころに、中学の同級生とバスの車内で偶然会ったんですよ。そいつは中学のころ、サッカー部のキャプテンをやってたんですけど、高校に入ってからサッカーは挫折したみたいなんですよね。まあ、スポーツの強い高校だったから仕方がないんですけど。

編：よくある話ですよね。中学ではスポーツや学業万能

で神童扱いされていても、高校入ったら落ちこぼれみたいになってしまうこと。
ウ：で、そいつがこう言ったんです。「俺はサッカーはダメだったけど、ウメは世界チャンピオンだもんなー。本当すごいよ」って。で、俺は「いやいや、何言ってんの。お前らが部活や勉強で頑張ってる間、俺がずっとゲームばっかりやってたのを知ってるだろ？　そんだけやりゃ、それなりの結果は出るもんだろ」って返したんです。そうしたら「いや、それがすごいんだって。普通はできないよ。でも、ウメが世界チャンピオンになったっていう話を聞いたとき、みんなビックリしなかったけどね。ウメならなっても不思議じゃないよねってみんな言ってたよ（笑）。」って言われたんですよね。
編：ずいぶん時間がたってから周りの評価が分かるというのも、不思議なものです。
ウ：本を読んでもらえれば分かりますけど、俺の、同級生たちに対するコンプレックスってすごかったんですよ。それなのに、同級生たちがそんなふうに思っていたっていうのは本当に意外でしたね。当時そのことを知ってたら、ゲームに対してあれほど異常な情熱を燃やすことはなかったかもしれないですね。
編：本にもコンプレックスがすごいエネルギーになっていたって書いてありますもんね。
ウ：そうですね。あのときの孤独感がなけりゃあそこまでゲームをやるのは無理でしょう。普通（笑）。
編：なるほど。もし当時、ウメハラさんが友達に恵まれて過ごせる人生が選べたらどうしてました？
ウ：それが本当の友達なら迷いそうですね。でも、常に時間を共有してなきゃいけない関係が本当の友人関係だとは思えないので、やっぱりゲームしちゃうでしょうね。

対峙することへの逃げから起こる 形だけの人間関係

編：なるほど。先ほども話に挙がりましたけど、今はブログ、twitter、mixiなどネットで簡単にだれかとつながるツールがありますが、そういうものでつながる人間関係はどのように考えていますか？
ウ：ハッキリ言って「超巨大な『村』」にしか見えないですね。俺が子供のころに嫌悪してた人間関係って村の人間関係だと思うんですよ。目立つとたたかれるから、皆で足並みそろえましょうっていう。でも、いくら広い世界でも重りを付けて生活しなきゃいけないくらいなら、狭い世界の方がいいって思いません？
編：それはウメハラさんらしい考え方ですね。でも、普通は他人と、だれかとつながっていなければ不安になってしまうものだと思います。
ウ：それは分かっています。事実、俺はその寂しさを紛らわすためにゲームをしていたわけですから、人一倍孤独のつらさは分かっています。でも、そこはグッと我慢しなきゃいけないと思うんですよね。だって、インターネットだけの人間関係なんて表面上だけじゃないですか。自分が本当に困った時に助けてくれるわけじゃない。敵でも味方でも無い存在ですよ。そんな人間関係を継続させるためにいろいろ面倒なことしなきゃいけないのに、皆よくやりますよ、本当に。
編：今、とんでもない人数を敵に回したと思いますよ（笑）。
ウ：ほら、それがいけないんですよ。生きてりゃ敵なんてできるに決まってるんです。敵を作らずに生きてくなんて、格ゲーで攻撃をくらわずに攻撃したいって言っているようなもんですよ。最近思うんですけど、多くの人は嫌われるよりも、嫌われていると思われることを恐れてますよね。
編：ん？　それはどういう意味ですか？
ウ：分かりやすくいえば「評判を気にする」ってことです。
編：あーなるほど。確かにそれはありますね。
ウ：本当は嫌な奴で、身近な人間には嫌われてるのにネットの世界でそれがバレてなきゃいいや、っていうね。
編：確かにそういう人って居ますよね。
ウ：本当に最悪なのは、嫌いじゃないのに皆に合わせて嫌いな振りをするっていう事ですよ。これは好きな振りの何倍も悪ですよ。
編：イジメの始まりもそういうパターンが多いですよね。
ウ：そうですね。学校や職場でのイジメは逃げ場が無いから、つい周りに合わせてしまうのは分かります。でも、プライベート、しかもインターネット上で良い人を演じたりするっていうのは理解できないですね。
編：みんな意外と人間関係に自信が無いんじゃないですかね？　だから良い人を演じちゃう気がするのですけれど、どうでしょう？
ウ：うーん。というか、そもそも友達は多ければ多い方がいいって思ってる人があまりにも多いですよね。これも、世間の常識に縛られてることの一つですよ。「友達百人でっきるかな」っていう歌がありますけど、恐い歌ですよね（笑）。裏を返せば友達少ないのは悪いって言ってるんですから。友達なんて二、三人いりゃ十分でしょう。
編：そんな歌ありましたね（笑）。では、あまりここでウメハラさんの話を聞いてしまうと本を読む楽しみが半減してしまうと思うので今回はこのへんで。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catz ステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！
悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！
募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

※採用から記念品の発送まで時間が掛かる場合があります。あらかじめご了承ください。

[Mad Catz メッセンジャーバッグ]

[Mad Catz キーチェーン]

俺にゲーム

アーケードゲームを熱く語りまくるこのコーナー。今月は本誌でもおなじみ、漫画家IKaさんが登場！　ネオジオタイトルかと思いきや、まさかの『だるま道場』をお届け。パズルゲームとしての奥深さと巫女さんへの愛を打ち込みます！

だるま道場

■メーカー：メトロ　■稼働：[illegible]
■ジャンル：パズル　■使用基板：オリジナル
■操作方法：8方向レバー＋1ボタン　■移植版：[illegible]

格闘ゲーム花盛りの時　疲れた心に優しい癒しの空間

『だるま道場』が稼働を開始した1994年、アーケードゲームは格闘ゲーム一色でした。その年に稼動したゲームタイトルといえば『スーパーストリートファイターⅡX』、『バーチャファイター2』、『KOF'94』、『ヴァンパイア』などなど、軽く羅列しただけでその基板から漏れるような熱気が今でもよみがえるようです。そんな格闘ゲームの打撃音が響き渡るゲーセンの片隅、この異彩を放つパズルゲームは存在しました。当時アーケードゲームの攻略同人サークルに所属していた僕は、メンバーの一人から『だるま道場』を熱く薦められ、その地味ながらも奥深いゲーム性に自らもまたハマっていきました。余談ですがその同人サークルではアルカディアの前身とも言える雑誌、ゲーメストのパロディ同人誌を作成していました。そんな僕がこうしてアルカディアで漫画を描かせていただいているという事に人生の面白さを感じます。

さて、このゲームの特徴は何といっても「アクション性が皆無」であること。もちろんアーケードゲームですので時間切れによるゲームオーバーは存在しますが、いわゆる「落ちモノ」というアクション性の高いパズルゲームが流行していた当時、この純粋な思考型パズルは新鮮でした。木槌でだるまのコマをたたく「コン…コン…」という効果音も骨の髄まで染みるほど心地よく、激しい格闘ゲームで疲れた脳を癒す、優しい温泉宿のような存在となってくれました。その周りの喧騒からかけ離れた独特な佇まいはまさに実家の玄関に置かれた謎の置物。だるまの心ここに在りです。

How to だるま道場 ①

細かな演出に注目！＆巫女さんとの脳内設定

『だるま道場』の魅力の一つに、幕間のデモシーンがあります。ゲーム中よりも大きく描写された坊主と巫女さんが可愛らしくピコピコ動き回り、日々の忙しさに疲れ、乾いて光を無くした心を癒してくれます。大抵は坊主がひどい目に遭ってます。巫女さん腹黒説。そんなデモシーンの中でも、巨大蚊取り豚から放たれる極太レーザーに焼かれる坊主が僕のお気に入りです。

巨大蚊取り豚の尻をハンマーでたたきレーザーを発射させる巫女さんの笑顔がたまりません。ぜひ踏んでいただきたいです。足袋で。ハンマーを持ったまま。踏んでもらった後「重いですね」、「こっ……これは木槌の重さです……！」なんてやり取りがあったりしまして。そんなお店ありませんかね。常連になると巨大蚊取り豚ではなく僕の尻をハンマーでたたいてくれたりしまして。そうなると僕も極太レーザー発射検定に合格するための通信教育を受け（中略）。ええ。そうこうしているうちに僕と巫女さんは結婚するんですが、最初の共同作業はケーキ入刀ではなく、もちろんだるま落とし。「そのハンマーの重さごと受け止めるよ」なんて言ったりしまして。なんだこの文章。

随所に見られる巫女さんのかわいさ。面クリア後の演出なども必見です。

シンプルながら奥深いゲーム性とかわいすぎる巫女さん

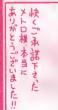
ゲームのルールに関しては4コマでも軽く触れていますが、やる事は本当にシンプル。ステージごとに規定された数のコマ（3～8）を下のストック場所へ一列に並べるだけです。コマの種類はカラフルなブロック、だるま、熊の置物、蚊取り豚などいろいろありますが、どれも同じです。ただ一つ「千両箱」だけが特殊で、ほかのコマには消した際にタイマーの進行を一時ストップさせる効果があるのですが、千両箱にはありません。その代わりボーナス得点が入ります。ただし、一番最後に消した場合はボーナスなし。つまり、クリア優先であれば千両箱は最後に消し、得点優先であれば真っ先に消す、ということですね。

ところで、このゲームを開発された「メトロ」さん、後に家庭用ゲームの『バストアムーブ』やアーケード版『アイドルマスター』などを開発されており、そちらでご存知の方も多いかも知れません。『バストアムーブ』が大きなヒット作となった当時、『だるま道場』の巫女さんが隠しキャラとして登場しないかなーと思っておりましたが当然そんな事はありませんでした。無念です。もうアイマスへの登場を願うしかありません。ちなみにこの『だるま道場』、家庭用としてスーパーファミコンへ移植されております。ストーリーモードが追加されるなどのオリジナル要素もありますので、機会がありましたらぜひ。ただ操作が若干変更されており、巫女さんが「何もない」ところでハンマーを空振りする事ができなくなってしまいました。魅惑の空振りはアーケード版で！

あとがき

執筆依頼が来たとき最初に浮かんだのがこのタイトルでした

「俺ゲー」ができるまで。

「えすえぬ家の人々」が先月で終了してすぐ、「俺にゲームを語らせろ!!」のご依頼を頂いた
よろしくお願いしまう
えすえぬ家の担当さんとは別の方
Ika

[えすえぬ家の人々]
先月号まで幣紙アルカディアで連載してい[illegible]発売中です（下段カコミ参照）。なにかの拍子にえすえぬ家が再開されたら、[illegible]

えすえぬ家の人々単行本二巻発売中!!

今回の俺ゲーを熱烈執筆したIkaさんが手掛ける業界擬人化漫画「えすえぬ家の人々」第二巻が発売中! ねおぢおさんのほんわかし過ぎた日常はもちろん、話題を呼んだバトルストーリー「熱闘編」も収録。さらに描き下しに特別企画も満載! 往年のねおぢおネタが心に刺さりまくる人も、献身的なツッコミを続けるあて菜さん萌えまくりな人も要チェックだ!

ゆったり、まったり、はおうしょうこうけんを使わざるを得ない! 今日もねおぢおさんは平常運転。

ねおぢおさんの周りを囲む濃すぎるキャラたちも絶好調。爆裂究極拳の数を数えろ!

すべての既得権益を憎むダップセは同時にトランス脂肪酸も憎んでおり、なぜか「えすえぬ家の人々」2巻にも番外編猛者通が掲載されているので、ここぞとばかりにお買い求めいただくといいだろう。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ

「バーニングポイント」の思い出に浸って生きるADV大好きっ子。明日は菩提樹のサーキットに駆け付けようと思う、歴史の壁に潜む定理を学びに。

ケソ

天平の甍をテンピュールまくら、と聞き間違えることは無いぐう畜一年生。くら寿司ムシャリスの夕べを抜けた後はARカードとの戦いが待ち受ける。

タキョス

生き残りをかけた決算期を乗り越え修三ばりに活き活きするぞ！　しかし、結局はシーズン中に釣り糸を垂らすことができなかったこの諦念。

FISH ON : 01

密入国の宴　円盤は怪獣だった！

Moment of Truth.

まさ　この前までぶるっちょさむさむ状態であったというのに、気付くと春メキアンダイナマイトといった陽気が襲う今日このごろさな。

けそ　もう花見の季節じゃないか説。

まさ　春は出会いの季節であり別れの季節であるが、Beepの正統後継雑誌であるところの、ゲーマガもこの春に散華すると伝え聞く。

ケソ　Beepのやみくもなセガ押しに感銘を受けていた僕としては、残念無念コスイネンといったところですよ。アソビン教授も草葉の陰で泣いてますよね。

まさ　ゲーム小僧の非公式後継として、ゲーム子ゼルには頑張ってほしいところだな。

タキョス　子ゼルの奮起はともかく、今月の猛者のお題をとっとと決めようぜ。『ストクロ』の攻略本作業で忙しいんだからよ。

まさ　そうか、『ストクロ』も無事に発売されておったんだな。飛び道具の無い鉄拳勢はストリートファイター勢に対抗できるのかと危惧しておったが、なかなかどうして健闘しているようであるな。

タキョス　まあ、飛び道具っつったって、実際に銃で撃ったり、『P4U』のクゥマみたいにミサイルぶつけるわけじゃないからな。

ケソ　でも、格闘ゲーム界にはハドゥーバーストみたいな気合弾的なものじゃなくて、容赦無く実弾を発砲するキャラクターも探せば居ますよね。『ブレイブルー』シリーズのノエルとか、『アルカナハート』シリーズのペトラとか。

まさ　彼女たちはバカボンの本官ばりに発砲しておるな。いわば撃ちまくりクイーン（by山田）であるな。

タキョス　波動拳から始まった飛び道具必殺技も、いまじゃ多様化しまくってるよな。『バトルクロード』や『チャタンヤラクーシャンク』以外は、2D格闘にはほぼ例外無く飛び道具が登場するだろ。

まさ　ならば、多様化していく飛び道具必殺技を振り返りング鉄の掟というわけで、いっちょ最強の格ゲー飛び道具を決めてみるのはどうか。

ケソ　い、いいいいいいねそれ！（瞳孔を見開きながら抑揚無く）

タキョス　んじゃあ、今回の猛者は飛び道具No.1決定戦でいくか。

まさ　SNKGで。

FISH ON : 02

激走ロードローラー　狙われた民間防衛

Security Unlimited.

まさ　そもそも波動拳というのは、生身の人間がくらったらどれくらいの痛さなんだろうな。

ケソ　ガードしてても体力を削られるくらいですから、故・橋本信也のローキックくらいは効くんじゃないですかねぇ（超アバウト）。

まさ　よし、じゃあ仮に波動拳の威力の単位を1ハシモトとして換算して、話を進めていこう。

タキョス　待て待て、初代『ストリートファイター』時代の波動拳は、ヒットしたら体力の4分の1くらい持っていってなかったか？　なんで『ストⅡ』になってパワーダウンしてるんだよ。

まさ　こういう説はどうか。昔はリュウも波動拳を出すのに苦労して、1発打つのに必要以上にイキんでひり出さなくてはならなかった。それゆえ、1発1発が高威力であったと。

タキョス　なるほど。修業不足で力の加減ができなかったってことか。

まさ　『ストⅡ』以降は容易に出せるようになったゆえ、けん制用の技と割り切って使っていたのかもしれぬ。

タキョス　そもそも、あの波動拳は何でできてんだ？　なんとなく、気合を集めた弾を打ち出してんじゃねーかな、ってイメージだけどよ。

ケソ　グイレのソニブは早い腕の振りでかまいたち的なものを出してるんだろうなーと割り切れるのですが、波動系は謎ですよね。匂いとかあるんですかね、あの弾。

まさ　何となく、リュウの波動拳は汗臭そうな感じがするさ。ケンのはキャビアやフォアグラの香りがしそうだがね。

タキョス　ネオジオ格闘飛び道具の代名詞といえば、やっぱり覇王翔吼拳だがよ、あれって『龍虎の拳』の修行シーンを見る限り、数発当てないと木を壊せないくらいの威力ってことになるよな？

ケソ　修行中ってことで、まだ本来の威力を備えてなかったんじゃないですかねえ。

まさ　しかし、名セリフにもあるところの「武器を持った奴が相手なら、覇王翔吼拳を使わざるを得ない」ということから考えるに、チャカ相当の威力はあると推察できる。

ケソ　じゃあ、覇王翔吼拳は2ハシモトくらいの威力ってことですかね。

まさ　ネオジオといえば、『サムスピ』の覇王丸が出す旋風烈斬があるだろう。あれは、ヒットしたときにダメージが入るのか、風に巻き上げられた後、地面に落下した衝撃でダメージが入るのか、どっちなんだろうな。

タキョス　あれもかまいたちみたいなモンじゃねえのか？　ガードしたときに削りダメージ入るじゃん。

ケソ　基本的にはヒット時と、地面への落下の両方でダメージが入っていたハズですよ。

まさ　落下ダメージを狙う技なら、『ツイスター』ばりにゴムチューブで体を結んでおけば安心さな。

FISH ON : 03

連続出店記録！　デカルチャーの夕べ

The Perfect Score.

まさ　そんなわけで、猛者的にイケティール飛び道具を抽出して、トーナメントを組んでみたがどうか。一応、超必殺技になるとサイクロップッスのメガオプティックブラストやイノのメガロマニアなど始末に負えない技が出てくるので、通常必殺技飛び道具限定とさせていただいた。

タキョス　おいおい、『アウトフォクシーズ』の人間大砲は格ゲー飛び道具でもなんでもねえじゃねえか。

まさ　面白そうなので入れたさな。

ケソ　鳴り物入りでエントリーさせた割には、一回戦で覇王翔吼拳に負けていますが……。

第一回 ～モセル杯争奪～ 最強飛び道具決定戦

集えものども！　最強の座を決めるべく、全次元から有名飛び道具が集まった。

正統派飛び道具がそろったAブロックからは、知名度と取り回しの容易さで波動拳が勝ち上がる。イロモノ多めのBブロックは、カリスマ飛び道具のレッポーケンが勝ち上がるかと思いきや、喧嘩百段の面目躍如、タイガーバズーカが決勝へと出場した。

「殺意の波動」VS.「猛虎魂」という異次元対決になったものの、結局勝利を収めたのは、カイザーナイックルのラスボスであるところのジェネラル拳（仮名）であった。

読者のみんなのイチオシーン飛び道具は何かな!?

優勝
ジェネラル拳
（カイザーナックル）

- **波動拳**（ストリートファイターシリーズ）
- **旋風烈斬**（侍魂シリーズ）
- **覇王翔吼拳**（龍虎の拳シリーズ）
- **人間大砲**（アウトフォクシーズ）
- **ブーメラン**（風雲黙示録シリーズ）
- **烈風拳**（餓狼伝説シリーズ）
- **ティゲルバドゥウカ**（ファイターズヒストリーシリーズ）
- **デスバウンド**（KOFシリーズ）

まさ　「武器を持った奴が相手なら、覇王翔吼拳を使わざるを得ない」というわけさ。『KOF』では通常飛び道具扱いだったが、人間大砲くらいは粉砕できるだろう。

タキョス　あー、ラッキーのデスバウンドも一応飛び道具っつったら飛び道具だよな。

タキョス　スポーツ枠ではJ.マキシマムのアンダーアーモンドショット、沢村将馬の分身魔球、ボビーのビッグバンアタックなどが挙げられたが、やはり小粋なボイスと存在感、そして体育の授業でも皆マネしたであろう再現の容易さから、デスバウンドが出場枠を獲得した。

ケソ　と言いながらも、タイガーバズーカの前に一蹴されてますけどね。

まさ　これ以上に猛虎魂を感じる技を探すのは、なかなか難しいであろうな。ホンマちびるで。

タキョス　なんで強さの基準が猛虎魂になってんだよ。

FISH ON : 04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the ond of the fight.

ケソ　純粋にダメージを与える飛び道具だけでなく、モーションをキャンセルできる『ギルティギア』シリーズのジョニーが使うコインや、相手の必殺技を封印するモルガンの忘れ矢など、ユニークな性能を持った技も多いんですよね。

まさ　ネーミング大賞なら、ネコアルクの空中ネコ戦艦ゴモランなどもあるさな。

タキョス　格闘ゲーム業界が円熟してきて飛び道具のネタも切れてきたかと思いきや、ニューゲームがリリースされるたびに新しい着眼点のネタが盛り込まれているっつーのは、素晴らしいことだな。

まさ　ムス。これからも格闘ゲームの進化とともに、飛び道具文化もさらなる極みを見せていくだろう。

タキョス　とかいいつつ、何だよこのトーナメントの結果は。どうせこんなコトだろうと思ったけどよ。

まさ　ただひとつ言えるのは、ジェネラル以上の飛び道具を持ったキャラクターは生まれないであろう、ということさね。

ケソ　ちょっほほ。

～つづく～

2012年冬ワンフェス開催リポートだゾーっと

去る2月12日、幕張メッセにて立体造形物の祭典、所謂「ワンダーフェスティバル」が開催されたゆえ、この場を借りて立体貴族の番外編をお送りするって寸法で。

全体的に初音ミクをはじめとするボーカロイド関連キャラクター、3Gも好評なモンハンが大人気でした。次回の開催は2012年7月29日でゲソよ！

M.（エムマル）さんで出展されていたフルアクションテリー。カラー成型たからすぐに組んで楽しめる。オプションも豊富！

『LoV』にもカードとして登場したブラック★ロックシューター関連のブースも盛況。TVアニメ版のBlu-rayも発売決定。

ゲーム子ゼル

もしもし編集便り

どもども。バーチャルファイテルのオフィシャル全国大会を「ちび太」が制し、感慨ひとしおなVF懐古厨こと妖怪もしもしゲーおじさんです。ちび太とはかれこれ新声社の『VF3tb』ムックくらいからの付き合いということもあり、会場ではカイジを見守る坂崎のおっちゃん並の必死さで観戦しておりやんした。あと、もしもしアイマスに勧誘されたので、とりまタケヤマ、八丁堀辺りに粘着しておくか（一日3回まで）。待ってろよコラ!!

猛者っ子通信

ジ☆タッップセにやってほしい企画や、やら [illegible]
トがあるので期待せず [illegible]

◎あて先

[illegible]

◎もしくは電子メールにて
afro2009@arcadiamagazine.com

戦を勝ち抜くためのデッキ構築術を伝授！

稼動から一カ月。Ver.1.20Bが実装され、さらに戦況の変化した本作の新たな戦いの幕が上がる！

©SEGA

戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中（2月23日）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：age

新たな戦場で勝ち抜くためのデッキ作り

「15XX 五畿七道の雄」になって、新しい武将カードと、今までになかった新しいタイプの計略の追加に加え、既存のシステムにも、さまざまな変更が実施された。

そこで、今月は、新バージョンにおけるデッキ作りのポイントから始まり、サンプルとなるデッキの紹介、さらに戦局を左右する大筒の仕組みを解説するぞ！　これらを参考に、環境の変化にしっかりと対応していこう。また、最後のページでは、新特技「焙烙」と「盾槍」の検証記事や、Ver.1.20Bでの変更点リストも掲載。これらの情報も、デッキの構築にしっかりと役立ててほしい。

こう変更点ばかり書くととまどってしまうかもしれないが、本作の基本的な操作や戦術は今まで通り。へたに警戒する必要は無いのでご安心を。今までの知識を生かしつつ、新しいシステムを理解し、自分に合ったデッキを構築して、新たな時代を勝ち抜くのだ！

それぞれの得意分野や特技を強化する采配などは、非常に強力なものが多い。

大きく変化したデッキの作り方

Ver1.10では、乱戦ダメージの低さや大筒の攻城ダメージの低さから、枚数を増やして、各種タッチアクションでダメージを稼ぎ、大筒を確保しつつ直接攻城を狙う。といったデッキと立ち回りが主なものであった。しかし、今バージョンでは、環境の変化にともない、主流は五枚以下の形となりつつある。

その理由として大きく関わっているのが、武力差による乱戦ダメージの上昇と直接攻城ダメージの変化。Ver.1.1シリーズに比べて、高コストでの攻城がさらに効率的になり、必然的にデッキの枚数が減ることになる。それをふまえた上で、このバージョンに合ったデッキを考えていこう。ほかにも、今バージョンにおけるデッキ作りのポイントを下記にまとめておく。これらは、デッキ作りだけではなく、通常の立ち回りや攻城時でも大きなポイントになりうる点なので、しっかり確認して内容を把握しておこう。

以前はあまり見られなかった四枚vs五枚の戦い。新たな環境に合わせてデッキをチョイスしよう！

デッキ作りを変えた三つの変更点

変更点その壱　武力依存ダメージの上昇

武力に差がある場合、低い側に大きなダメージが入りやすくなった。そのため、低コストの武将などは、攻撃を集中的に受けてしまうと、あっという間に撤退してしまうことが多い。例えば、低コストの武将を多数入れている際に、鉄砲隊メインのデッキを相手にしたときなどは、接近する前に一瞬で撤退してしまう可能性も。ゆえに、六枚以上のデッキが組みにくくなっているのだ。

変更点その弐　乱戦の間隔の短縮

上記の武力依存ダメージの変化に加え、乱戦でダメージが入る間隔が短くなっているため、短い間隔でどんどん兵力が減少し、低武力の武将などは、乱戦で簡単に倒されてしまう。主力を守る壁役としての役割は、かなり心もとなくなったといえるだろう。攻城を阻止しているときなども、武力差があると簡単に落ちてしまうので、注意が必要だ。

変更点その参　攻城ダメージの変化

直接攻城のダメージが全体的に低下した。特に、低コストの武将ほど低下率が高いので、コスト1の攻城は、あまり城ダメージを与えられない。枚数差を駆使して低コスト一枚をすり抜けさせての攻城などは、以前ほど効果を得られないので、ぶつかり合いに集中させるのも手だ。

タッチアクションの追加がさらなるデッキの変化を生む！

完全な新要素である特技「焙烙」と、北条家の特殊槍撃。これらをデッキに入れることで、これまでタッチアクションが無かった編成でも、状況次第でタッチアクションを使い、ダメージを与えることができる。これまではやや動作が寂しかった槍足軽と弓足軽のみのデッキでもテクニカルな動きが可能になったのだ。

追加のタッチアクションは、回数そのものは少なめなので、ちょっと慣れれば初心者でも扱いやすいのがうれしい。

家宝の副効果：今回追加された家宝の副効果として、「攻城力アップ」というものがある。この効果が二つ重なった家宝を高コストの武将に装備させれば、全体的に落ちた攻城力をカバーすることもできる!?なお、高コストの槍足軽あたりに装備させれば、コスト1の弓足軽による攻城分ぐらいのダメージを追加で稼ぐことも可能だぞ。

安定した能力の五枚型デッキ

武力依存が高いため、四枚デッキなどもまずまずの強さを誇るのだが、安定した戦闘がしたいのであれば、まずは五枚型デッキがオススメ。五枚であれば、計略や各種タッチアクションを使った攻撃で一人が撤退した場合などでもフォローに入りやすく、相手に直接攻城を決められる危険性がぐっと低くなるのが安心だ。また、新特技や新計略は、単体を落とす、あるいは行動を制限する能力に長けたものも多いので、各個撃破から足並みを乱されることが頻繁に起こりうる。それらに対しては、丁寧な立ち回りでメインのアタッカーとなる武将を逃がすのが一番理想ではあるが、相手の操作が上手かったり、ちょっとしたミスで崩れてしまうこともあるだろう。そこからの崩壊を予防するためにも、まずは五枚デッキを組むのがオススメだぞ。

五枚型は、槍足軽を三人以上入れられるため、騎馬隊の壁突撃にも対応しやすくなる。いろいろな意味で「事故」を阻止することができるパターンなのだ。

五枚デッキの例

[illegible]上昇する[illegible]パターン[illegible]を多数入れられるのも五枚型デッキの優れた点といえるだろう。

低コスト武将は少なめに！

前ページでも触れた通り、現在の環境では低コスト、低武力の武将は簡単に撤退してしまう。そのため、デッキに入れる低コストの武将は可能な限り一枚にしたいところ。高コストを軸にした場合のコストは、「3・2・1.5・1.5・1」、「2.5・2.5・1.5・1.5・1」、「2.5・2・2・1.5・1」といった組み合わせがオススメ。コスト1の武将を二枚入れる場合、その二人分をまとめてコスト2の武将を入れたほうが、戦力アップすることもある。しかし、そうはいっても計略要員としてコスト1の武将を入れたい場面も多いはず。その場合は、計略だけでなく特技にも注目し、計略を使わない場面でも活躍できるよう心掛けよう。通常時の戦力を底上げし、ぶつかり合いに強くしておくことで、常に無駄になる武将が居ないようにしたい。しかし、【R】毛利元就のように、弓足軽の枚数が多くないと真価を発揮できないといった特殊な計略をメインに戦う場合は、低コストの武将を採用することになるだろう。しかし、このような特殊な計略を使う武将も、現状は必要最低限の枚数にすることで安定を計るよう調整したい。

低コストの武将が多数入った六枚デッキに対しては、五枚デッキで、かつ武力上昇の高めのデッキであれば、基礎武力の差で簡単に押し込むことが可能だ。

低コストの弓足軽を入れる

槍足軽と騎馬隊を中心に編成した場合、槍足軽が多くなると操作が少々手間取ることも。そこで、操作が追いつかないようであれば、低コストに弓足軽を採用して操作量を減らすのも有効。低コストでも弓足軽であれば、ダメージを受けずに敵の攻城を遅らせたりと、ほかの兵種に比べ活躍しやすいぞ。

[illegible]コストの弓足軽[illegible]を遅らせ[illegible]ことができる。

タッチアクションの枚数とデッキの難度

タッチアクションの枚数が増えると、どうしてもデッキの操作が複雑になり、難度が上がる。例えば、焙烙をしっかり狙っていたら、騎馬隊がいつの間にか離れた位置に!? といったシチュエーションを経験したことがあるプレイヤーも少なくないはず。焙烙を持つ武将をそろえたいときや、鉄砲隊を軸にしたデッキを構成する場合、どうしても違うタイプのタッチアクションが混じって操作が複雑になりがち。そのため、最初はタッチアクションの種類を抑えてデッキを組み、各アクションの操作に慣れたら、別のタッチアクションを追加していこう。また、北条家の特殊槍撃のように、特定の場合でのみタッチアクションが実行可能な武将を採用したデッキでは、それらを使わない場面での戦力として騎馬隊が一枚はほしいところ。その場合、特殊槍撃が使える状態では、基本的に騎馬隊の突撃より、特殊槍撃の方がダメージ効率が良い場合が多いので、思い切って騎馬隊の操作を放棄。槍足軽の壁になり槍撃を出すスペースを作って計略の効果を最大限に生かせるようにするといい。

狙いを定めるのは少々難しいが、真ん中をヒットさせれば絶大な威力を発揮する焙烙。移動速度の遅い槍足軽や、乱戦中や止まっている部隊を狙うと効果的だ！

特殊槍撃をしっかりと当てれば、騎馬隊で突撃するよりも効率よくダメージを与えられる。細かく槍足軽を後退させ、槍撃のスペースを確保しながらタッチをしよう。

四枚デッキと六枚デッキの運用法の違い

四枚デッキの場合、とにかく慎重な動きが重要になってくる。特に、低統率の武将が居て、相手に強力なダメージ計略や、焙烙を持つ武将が多数居た場合などは要注意。こういった場面では、逆に相手が自分の低統率武将を狙っているだろうと思われる状況を利用してカウンターを仕掛けたい。六枚、あるいはそれ以上の枚数のデッキでは、デッキ構築が重要になってくる。計略では、【SP】島津義弘のようにかく乱に長けたものや、武力上昇値が極端に高い計略などが[illegible]になってくるだろう。

少枚数では、低コストでデッキを組むと真価を発揮する【SR】[illegible]、多枚数では、[illegible]かく乱可能な【SR】[illegible]が注目。

自分の中の対策を明確に武力依存が高めの現状では、当然、高武力、低統率の武将を見かけることも多くなるだろう。それらに対抗するためのデッキを組みたいのであれば、月並みだが、ダメージ計略、妨害計略、焙烙を持つ武将などをデッキに組み込んでおくと良い。武力による力押しへの対策を自分の中で明確にし、いざというときに狙い通りの行動がとれるよう意識しておこう。

圧倒的な弾幕で敵をせん滅せよ！ 島津の采配デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
島024	【SR】島津義久	2.5	鉄砲隊	8	9	島津の采配(6)
島021	【R】島津忠長	2.0	槍足軽	7	4	先手大将の槍(4)
島013	【R】川上久朗	2.0	鉄砲隊	7	6	座禅の陣(5)
島016	【R】実窓夫人	1.5	鉄砲隊	4	5	賢妻の手紙(4)
島014	【C】肝付兼盛	1.0	槍足軽	2	3	不屈の構え(4)

武力を上げ、鉄砲隊の射撃数を増加させる采配を使う【SR】島津義久を軸としたデッキ。開幕は防柵が三枚あるので、自陣に防柵を配置。向かってくる敵にけん制しつつ士気がたまるまでゆっくり戦う。もちろん、相手が無謀な突出をするようなら、集中攻撃で各個撃破し大筒を確保してもいい。士気がたまったら、なるべく敵を引き付けて【SR】島津義久の「島津の采配」を使う。そして、車撃を駆使し、敵を追いかけて逃がさずせん滅、直接攻城までつなぐのが理想だ。もちろん、うまく逃げられてしまう可能性もあるが、【SR】島津義久は制圧を持っているので、直接攻城が難しいようなら、大筒に狙いを移して素早く発射しよう。鉄砲隊が苦手とする超絶強化計略を使う騎馬隊との戦いでは【R】川上久朗の「座禅の陣」でその動きを封じ、周りの武将を倒していこう。

このデッキを変えるには!?

サブ計略要員として、【R】伊集院忠朗を入れつつ、鉄砲隊の火力をアップするのもいいだろう。その場合、1.5コストの槍足軽で攻城の特技を持つ【C】梅北国兼の採用もアリ。

このデッキの対策は!?

スキの少ないデッキなので、前に出るフリをしては下がる。といった動作で無駄弾を使わせるか、離れた位置で計略を使わせたい。こちらも鉄砲隊入りなら、大筒は一度諦めても槍足軽を集中攻撃で倒して、帰還。相手の戦力が欠けているうちにカウンターで攻め上がるという方法も有効だ。

シンプルな力押しが強力！ 北条五色デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
北023	【SR】北条氏政	2.0	槍足軽	6	7	五色の采配(6)
北020	【UC】北条氏繁	2.0	槍足軽	7	6	大筒防衛の構え(3)
北014	【UC】富永直勝	2.0	槍足軽	8	3	青備えの双陣(4)
SS048	【SS】甲斐姫	1.5	騎馬隊	5	3	戦場の双子星(4)
北022	【UC】北条氏規	1.5	槍足軽	5	5	前線への采配(4)

範囲が広く、武力上昇が高めの采配を使う【SR】北条氏政を中心に、妨害、大筒を低士気で守れる計略、速度上昇系計略など、使い勝手のいいさまざまな強化系計略を集めたデッキ。【SR】北条氏政以外の槍足軽はすべて盾槍を持っているのもポイントだ。

基本戦術はいたってシンプル。【SR】北条氏政の「五色の采配」で五人全員の武力を上げてのぶつかり合いがメイン。計略対象が五部隊だと統率もアップするので、ダメージ計略や焙烙にも多少強くなる。【UC】富永直勝の統率がやや低目なので、計略効果だけで不安なら、この武将に家宝を持たせて統率を上げてもよい。終盤士気が余っても、相手のデッキや状況にあわせ、必要士気が少なめな各計略を使えるもの便利だ。

なお、計略の範囲が広いので、焙烙や妨害計略を使う相手には、左右に広く分散して攻めよう。

このデッキを変えるには!?

【UC】富永直勝を【R】北条氏照に、【SR】甲斐姫を【UC】北条氏邦にすることで、異なる采配と兵種を確保できる。何より、すべて名字が北条になるので、ロマン度が上がる!?

このデッキの対策は!?

武力上昇が高めとはいえ、個々の武力はそれほど高くないので、スペックの高いデッキなら十分に打ち勝てる。鉄砲隊メインのデッキであれば、しっかり味方を乱戦させて射撃をすること。焙烙、ダメージ計略を使うデッキは、統率の低い武将を狙って撃破する。冷静な立ち回りでターゲットを確実に撤退させよう。

焙烙でのじゅうたん爆撃が強力！ 村上水軍焙烙デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
毛027	【R】村上武吉	2.5	槍足軽	8	7	村上舟戦要法(6)
毛023	【UC】乃美宗勝	2.0	槍足軽	6	8	撹乱の権謀(3)
毛018	【UC】志道広良	1.5	弓足軽	3	8	爆散焙烙(3)
毛013	【UC】児玉就方	1.5	槍足軽	5	5	大玉焙烙(5)
毛005	【C】吉川経家	1.5	騎馬隊	6	3	決死の戦い(3)

焙烙を使う武将を四人、かつ統率の高い武将が三人もそろった、低統率の武将を入れたデッキにとっては悪夢ともいえる力を発揮するデッキ。使用する計略は状況によって使い分けるが、メインとなるのは【R】村上武吉の「村上舟戦要法」。敵とぶつかるときに、まず焙烙を投げ、その後「村上舟戦要法」を使って焙烙を回復。さらに投げて一気にせん滅を狙う。士気の消費を抑えたいときは、【UC】乃美宗勝の「撹乱の権謀」を使って、主力の統率を下げて焙烙で各個撃破する。もちろん、【R】村上武吉の計略とコンボで使用して敵のせん滅を狙うのも有効だ。試合終盤、士気が余っているときの攻防では、【UC】児玉就方の出番。まず、焙烙を投げ、児玉の計略を使用、さらに村上の采配を使えば、大玉を二発も投げられる。必殺の威力を誇るコンボになるぞ。

このデッキを変えるには!?

特技は減ってしまうが、武力重視なら【UC】来島通康や【C】福原貞俊を入れよう。総武力が31になるので殴り合いでもなかなかの強さを発揮し、最後の一押しで「援軍」も強力だ。

このデッキの対策は!?

とにかく動きを止めないこと！ 焙烙は中心部分にヒットしなければ大ダメージにならないので、動きを見てしっかり避けたい。低統率武将ばかりのデッキだと苦戦は必至なので、デッキを組む際は、毛利家とマッチすることを前提で高統率の武将を入れておくという事前の準備も重要になってくる。

風林火山と毘沙門天初風:初期のSRの中でも、【SR】武田信玄と、【SR】上杉謙信は現行バージョンでもかなり強力。【SR】武田信玄は、本人のスペックが優秀で、計略も必要士気は高いものの汎用性が高い。【SR】上杉謙信は、とにかく武力による力押しと、マウント状態での突撃が強力。追加カードでキーとなるカードが無ければこれらの武将を使ってみるのもオススメ。

まさしく少数精鋭！ 高橋紹運四枚型デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
他 048	【SR】高橋紹運	3.0	騎馬隊	9	7	戦神の采配(6)
他 062	【SR】龍造寺隆信	2.5	槍足軽	9	6	野獣の采配(6)
他 057	【UC】正木時茂	2.0	槍足軽	8	2	槍大膳(5)
他 035	【C】宇喜多忠家	1.5	槍足軽	5	6	臆病者の構え(4)

高コストの武将ほど高い効果を発揮する采配を使う【SR】高橋紹運を軸に構成された四枚型デッキ。采配での力押しがメインの戦術となるが、計略を使うタイミングには注意が必要。兵力回復効果を生かす、ある程度攻撃をしてから計略を使うのが理想だ。通常時は、【SR】龍造寺隆信を乱戦時に壁役にし、後ろに【C】宇喜多忠家を配置して、【SR】龍造寺隆信が大きなダメージを受けないように調整。ある程度ダメージを受けたら采配で兵力を回復して押し返そう。また、個々の武力を平均的に上げたいなら、【SR】龍造寺隆信の「野獣の采配」の出番。こちらでの力押しも強力。試合終盤、士気が12あるなら、【SR】高橋紹運の「戦神の采配」との重ねがけでせん滅を狙うのもアリ。さらに、家宝に速度ダウン系を選択しておき、逃さずせん滅して城ゲージの減少を狙うのも面白い。

このデッキを変えるには!?

思い切って、【UC】正木時茂と【C】宇喜多忠家を外し【SR】立花道雪を入れた三枚デノキにするのも面白い。計略「雷切」は破壊力抜群で、低統率の武将を狙えは、人数差をくつがえすこともたやすいぞ!

このデッキの対策は!?

枚数の少ないデッキなので、一体に集中攻撃し数を減らせば、その間を抜けて攻城を狙うことも可能。コストが低い武将が突出していたら、決して見逃さないように。また、相手の武力が高いので、兵力が減って危険だと思ったらすぐ引く判断をするのも大事だ。常に部隊の生存には気を使って戦おう。

その攻城力まさしく一撃必殺!? 七難八苦大逆転デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
他 060	【SR】山中鹿乃助	3.0	槍足軽	10	4	七難八苦(4)
他 029	【R】尼子晴久	1.5	弓足軽	5	6	八方破の陣(5)
他 034	【UC】犬童頼安	2.0	騎馬隊	7	6	早駆け(4)
他 035	【C】宇喜多忠家	1.5	槍足軽	5	6	臆病者の構え(4)
他 032	【R】伊勢龍姫	1.0	槍足軽	2	2	けもの道(4)

自身の城ゲージを減少させられる陣形を持つ【R】尼子晴久の「八方破の陣」と、城ゲージが少ないほど武力と攻城ダメージが上がる【SR】山中鹿之助の「七難八苦」による計略コンボデッキ。基本的には、「八方破の陣」を使い、大筒発射を狙いつつ、自身の城ゲージを減らしていく。後半で勝負どころを迎えるため、大筒での攻防では無理攻めは厳禁。また、相手を追い払えそうなら素早く帰城、カウンターを狙う。その際、【C】宇喜多忠家の計略を使い攻めれば、かなりの武力が期待できる。そうして、城ゲージを減らしつつ終盤につなぎ、相手陣に攻め入ったら【SR】山中鹿之助の出番！ 「七難八苦」で自身の武力を上げて攻城を狙おう。注意点として、「八方破の陣」の使いすぎは避けること。最後の攻めで、落城しない程度の城ゲージは残しておきたい。

このデッキを変えるには!?

2コストの騎馬隊を【R】相良義陽にすることで、城ゲージを減らしたくない終盤の攻防で使える陣形を組み込むことか可能 コスト1を武力要因の【C】安宅冬康にするのもいい。

このデッキの対策は!?

なるべく城ダメージを与えずに勝利するのか理想 ひたすら「八方破の陣」を使うなら、わざと大筒を明け渡し、接戦に持ち込んでもよい 攻城を狙えるなら一気に減らすぐらいの気持ちで攻城しよう 「八方破の陣」で落城するぐらい城ゲージを減らせば、相手は陣形が使えなくなり、決め手に欠けるのだ。

織田家希望の星に成り得るか？ 四枚今孔明デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
織 033	【SR】前田利家	2.5	槍足軽	9	3	又左無双槍(6)
SS 036	【SS】加藤清正	2.5	槍足軽	8	7	子飼いの虎(4)
織 048	【UC】R島左近	2.0	騎馬隊	7	7	奇襲(4)
織 052	【SR】竹中半兵衛	2.0	弓足軽	5	11	今孔明の軍法(5)

【SR】竹中半兵衛の「今孔明の軍法」を、高コストの槍足軽二部隊体を含めた三部隊に使用し、敵の撃破を狙う。「今孔明の軍法」は必要士気が少ないので、中盤士気に余裕があるなら【SS】加藤清正の「子飼いの虎」で武力を上げた状態で「今孔明の軍法」を重ね掛けしよう。「子飼いの虎」は効果時間が長いので、士気がフローしそうな場面で使ってもいい。

そして、相手が鉄砲隊メインのデッキであれば、二部隊掛けの出番。「子飼いの虎」も合わせれば、かなりの回避能力を発揮しれくれるので、弾を避けつつ突撃をして壁役の武将を撃破し、騎馬隊でせん滅。というのがわかりやすい対策となる。試合終盤は、思い切って三部隊掛け「今孔明の軍法」二度掛けを使うのもアリ。武力が12も上がるので、かなり強力な力押しが可能になるのだ。

このデッキを変えるには!?

織田家にはほかに、コスト2.5の槍足軽か居ないので、混色にするのも手、攻城を持つ、【SR】龍造寺隆信や、武力の高い【R】丸目長恵をどちらかの槍足軽の代わりに入れてもいい。

このデッキの対策は!?

四枚デッキなので、枚数の少なさを突き、槍足軽に乱戦して突撃でダメージを稼いだり、統率の低い【SR】前田利家をなにかしらの計略や焙烙などで各個撃破を狙うのがオススメ。そうして部隊数を減らしたら、その部隊数差をいかして攻城を狙う。武力の上からない【SR】竹中半兵衛を倒せれはより差が大きくなるぞ。

活躍中の旧カードたち:【R】山県昌景は、騎馬隊が複数必要なのでややテクニカルだが、強力な島津の鉄砲隊に対抗しやすく、焙烙も回避可能なので環境にあった強力なカード。【SR】浅井長政は、勢力限定だが武力上昇値が高く、遠藤・真柄のコスト2.5、武力9のツートップの槍足軽を両方デッキに組み込むことで、力押しという点においてかなりの強さを発揮してくれるカードだぞ。

新しくなった大筒まわりの攻防

大筒の使用に大きな変化が加えられ、それをめぐる攻防の概念にも大きな変化が！ システムをよく理解して対応しよう。

新たな大筒の性質

Ver.1.20になって、大筒の性質が大きく変化した。まず、占拠してから大筒発射までのカウントが25→30に変更される。これにより、大筒発射まで時間がかかるようになったため、大筒発射までにその奪い合いが頻繁に起きるようになった。また、それにより特技「制圧」の価値が相対的に上昇したことになる。さらに、大筒による攻城ダメージそのものも、以前までの10%から15%に上昇。直接攻城のダメージがやや落ちていることもあって、大筒の存在価値が増し、「大筒をスルーして攻城」といった戦術は、状況によっては悪手となってくる可能性も高い。そのため、今までより士気を多めに使うことになっても、強引に大筒を抑えておくのも重要になってくる。例えば、先に連続して二発撃てれば、一発はスルーして士気を温存することもできるのでよく考えて計略を使おう。このように、大筒そのもの変更はもちろんのこと、そのほかに変更されたシステムとの関係を理解し、新しくなった大筒をめぐる戦いを有利に進められるようにしておこう。

少々強引でも、大筒二発撃てればこの城ダメージ。試合終盤で虎口さえしっかり守ることができれば、このリードを維持して逃げ切り、勝利することもできるだろう。

大筒と壁攻城のどちらを優先するか

直接攻城のダメージが低下したことにより、抑えるべきホイントの優先度が大きく変化している。現時点では、一回の壁攻城のダメージで大筒のダメージを確実超えるためには、コスト2.5以上の槍足軽、足軽の攻城を決める必要があるのだ（コスト2の武将に関しては右の囲み参照）。そのほかの兵種だと、どんなに高コストの武将でも一回の壁攻城では、大筒のダメージを超えることはない。

そのため、例えば大筒攻防戦で、相手が思い切ってコスト2の弓足軽などを戦闘から外して攻城を狙いにいったとしても、こちらか大筒を確保できれば、一回の壁攻城は見逃してもリードできる。大筒戦の基本になるので、必ず頭に入れておこう！

コスト2の槍足軽の壁攻城と、大筒では、基本的にギリギリ大筒のダメージのほうが上になる。

移動速度の変化により、大筒の奪取のカウントにも変化

以前に比べ、全体的な移動速度が上がったが、各種カウントの進む速度には変化は無い。そのため、大筒発射直前でも、その影響で離れた位置からの奪取や妨害がギリギリ間に合うことも。

それにより、よほどカウントが進んだ状態でなければ、大筒を放置して帰還するのは少々危険。逆に、相手に発射されそうなときもギリギリまで諦めずに奪取が狙えるようになったともいえる。右に相手が城から出て、大筒発射が阻止・奪取できるカウントを兵種別に掲載しておくので、それをよく踏まえた上で行動したいところ。前述のように、大筒のダメージも上がっているので、一瞬の油断が命取りになる可能性もあるぞ。

騎馬隊であれば、このぐらいの状況であればまだ大筒の奪取は可能なのだ！

大筒戦を制すのに欠かせない特技「制圧」

「制圧」の仕様が変化し、効果が重複するようになった。これにより、デッキに複数制圧を持つ武将を入れることに大きな意味がでてくる。重複による効果アップは、所持武将のコストに依存するので、例えばコスト1.5の武将二枚が制圧を持っていても、コスト3.5の一枚の武将の制圧による速度には敵わないのだ。なお、前回までの制圧と同じくらいの効果を得るためには、およそコスト3の制圧が必要。大筒の制圧をメインにしていたデッキを使っていたのであれば、その辺りを踏まえて新たなパーツも模索してみるのもいいだろう。

ちなみに、制圧時に出る矢印は、制圧を持つ武将のコストが上がることでその数が増える。相手が制圧を重ねている場合などの、目安にするといいだろう。

強力な采配を持ち、制圧を持つ武将は非常に便利な武将だ。

ポイント1
コスト2槍足軽の攻城力と武力の変化によるぶれ幅

コスト2の槍足軽、足軽の壁攻城は、大筒のダメージを「基本的には超えない」というのが正解。攻城ダメージにはランダムのぶれ幅があり、場合によってはわずかに超えることもあるのだ また、武力を上げることで攻城ダメージが増すので、それで超えることもあるが、かなり大きく上昇しないと大筒を上回ることは無いので頭に入れておこう。

ポイント2
自城から出て、大筒奪取に間に合う残りカウント

残9カウントを切るまでは騎馬隊であればチャンスがある。また、家宝で速度を上げればさらに1カウントほど短くなる。

兵種	残りカウント
騎馬隊	9 カウント
鉄砲隊	12 カウント
槍足軽	13 カウント
弓足軽	11 カウント
足軽	13 カウント

ポイント3
特技「制圧」のコスト別 大筒最短発射秒数

ある程度コスト別に制圧から発射までの秒数をまとめた表がこちら。あくまで実際の秒数であり、ゲーム内のカウントではないので注意。

これを見てもらえばわかるが、コストが1上がることにおよそ3～4秒短縮されるのだ。

制圧のコスト	必要時間
コスト 1	28 秒
コスト 2	25 秒
コスト 4	21 秒
コスト 6	18 秒

大友家のSR:他家の中でも、【SR】立花道雪を始めとした、大友家に所属する武将は、なんとすべての武将が「制圧」の特技を持っている。そのため、彼らを軸にデッキを構成すれば、自然と制圧面で優れたデッキへと変化する。また、毛利家などは「制圧」を持つのが【SR】毛利隆元だけとなっている点は覚えておいてもいいだろう。

Ver.1.20B変更点リスト

細かな調整となるVer.120B。システム面での調整も入っているのでその内容はしっかり把握し、デッキの調整などに役立ててほしい。

Ver1.20Bの調整は、一部特技の性能とシステムの細かい調整に加えて一部武将の計略効果の変更となる。といっても、計略に関してはほぼ上方修正がメインとなる。ほとんどが今までと同じような感覚で使用できるぞ。

戦闘システム
虎口ゲージの調整
タッチセンサー感度の調整
武力依存の調整
足軽の兵力減少
足軽の移動速度低下
「車撃」の射撃時の移動速度の低下
「焙烙」のダメージ調整

勢力	レア	武将名	計略名	計略変更点	修正
織田	—	蜂須賀小六など	上津波の計	威力上昇	↑
武田	SR	真田幸隆	百花繚乱	威力上昇	↑
武田	—	小畠虎盛など	火牛の計	威力上昇	↑
武田	SR	武田勝頼	猛進の陣	武力上昇値減少 効果時間延長（統率依存低下）	↓
上杉	R	絶姫	稲妻落とし	威力上昇	↑
浅朝	—	江　など	岩石落とし	威力上昇	↑
本願	SR	下間頼廉	一向宗の采配	足軽の武力上昇値減少　効果時間短縮	↓
北条	SR	北条綱成	地黄八幡	武力上昇値増加　弾き距離延長	↑
北条	R	北条幻庵	金剛火牛の計	威力上昇　効果範囲拡大	↑
北条	SR	風魔小太郎	忍法空蝉	速度上昇値増加　効果時間延長	↑

勢力	レア	武将名	計略名	計略変更点	修正
北条	UC	板部岡江雪斎	火牛の護り	威力上昇	↑
毛利	SR	吉川元春	百戦不敗	効果時間延長　単体強化時の武力上昇値増加	↑
毛利	SR	毛利元就	謀神の掌上	武力上昇値増加　統率力低下値増加	↑
他	—	松永久秀	平蜘蛛の釜	威力上昇	↑
他	SS	陸奥辰巳	鬼神の合力	武力上昇値減少　兵力回復量減少	↓
他	SR	立花道雪	雷切	効果範囲縮小　威力低下（敵・味方）	→
他	SR	立花誾千代	戦姫の檄雷	威力調整　武力上昇値増加	↑
他	SR	鍋島直茂	生殺与奪	効果時間延長	↑
他	SR	尼子経久	謀聖の閃き	武力上昇値増加　カウントダウン時間減少	↑
他	EX	山中鹿之助	艱難辛苦	効果時間延長（統率依存低下） 武力・統率上昇に必要な兵力減少値上昇	↓

戦国大戦Q&A

今回は意外と知られていない特技の性質について触れますぞ！

Q 焙烙のダメージ変化が未だに分からんのだが……。

A 自分は投げた時点、相手は着弾時の統率力がカギですぞ!

統率力の差でダメージを与える焙烙。では、焙烙を投げた後に自身の統率力を上げたらどうなるのか？　これはあくまで投げた時点での統率力でダメージが決まる。そのため、例えば【SR】毛利隆元の「百万一心」のように、統率も上がる采配を使用するときは、かならず計略を使用した後に焙烙を投げるようにしたい。

逆に、相手の統率は着弾時の数字が影響を受けるので、例えば焙烙を投げ、着弾時に【UC】乃美宗勝の「撹乱の権謀」を使う、といった使い方でダメージアップも狙えるぞ。

なお、焙烙は、投げた後に撤退しても、ヒットすればしっかりダメージが入る。撤退しそうなときも、諦めず焙烙を投げて少しでもダメージを与えて撤退するようにしたい。

撤退直前でも決して諦めるべからず！　少しでも状況を良くするため、最後まであがいて相手に一撃与えてやろう！

Q 盾槍はダメージをどの程度抑えるのだ?

A 射撃によるダメージとノックバックを約半分にできますぞ!

北条家の武将が持つ盾槍の特技。相手が鉄砲隊のときしか効果は発揮しないが、その効果は非常に高い。受けるダメージをなんと半分以下（ほんのわずかに半分を上回る）にしてくれるのだ。

同武力が黄色ロックで三発撃たれたときと、盾槍を持つ武将が六発撃たれたときの差がこちらとなっている。

ロードオブヴァーミリオンRe:2

基本は大事!

多種多様なゲストの参戦により、それに惹かれて本作を開始したプレイヤーも多いのではないだろうか？今回は新規プレイヤーのフォローも含めた基礎攻略をまとめてお送りするぞ!

LORD of VERMILION Re:2 〜慟哭〜
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2012年1月19日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

TextPage

今さら聞きづらい、LoVのイロハ教えます!

基本をおさらいする

今月は、これまでとは趣向を変え、やり込んでいるプレイヤーであれば理解していても、現行バージョンから始めた人には分からない、理解しておくべき基礎、戦術、行動などをまとめて解説していく!

「ゲストに惹かれて始めたのはいいけれど、どうしても勝てない」、「よく分からないうちに負けた」、「相手の動き方が理解できない」……などなど、そういう経験のある人は、今回掲載する内容をよく読んで、何をされているのか、何がいけないのかをしっかり理解してほしい。

デッキ作りの基礎と概念、デッキパターンによる動きの違い、戦闘で勝つためのコツ、そしてやや難しくなるが降魔やアルティメットスペルを絡めた解説などを順々にしていく。

もちろん、多少やり込んでいる人も、復習の意味もかねてよく読んでおくことをオススメしたい。基礎をおろそかにしていては勝てるものも勝てなくなる。

降魔の追加により、やや複雑になっている現状、アルティメットスペル選択のポイントや降魔を倒すための手段はしっかり復習しておいても決して損をすることは無いぞ。

デッキへの投入枚数

まずはデッキを作る上での基本を覚えておこう。本作で使うデッキの枚数は、5枚か6枚が安定で、これに降魔の1枚を加える。もちろん、それ以外のデッキも作れるが、4枚だと、使い魔が二体落ちると一気に崩れ、7枚以上だと個々の戦力が大きく低下して戦闘で勝ちにくくなってしまう。

それらのデッキも勝てないわけではないが、最初は5枚か6枚でデッキを組んだほうが間違いなく戦績も安定する。そして、5枚型、6枚型、そのどちらにも特徴があり、メリットとデメリットが存在する。それについては右にまとめてあるので参考にしてほしい。これをよく把握した上で自分が使うデッキの枚数を決めるといいだろう。下には代表的なデッキも紹介しておこう。

5枚デッキの特徴

◎ メリット

高コストを軸とした形になる五枚型。メインアタッカーは、コスト30＋αか、コスト25＋25になる。高コスト複数を軸にしているため、戦闘においてはかなりの強さを発揮する。最大戦力を集めた高コストのパーティは突破力が高く、6枚型のデッキを戦闘面で圧倒することが可能。

× デメリット

5枚型ゆえに、一度エクセレントを取られると、パーティメンバーが足りなくなって一気に崩れてしまうことも。そうでなくとも、パーティから外せない主力が大ダメージを受けると、回復するために相手より出遅れてしまうことも。回転力で劣るのが最大の弱点だ。

6枚デッキの特徴

◎ メリット

6枚型のメリットは、5枚型のデメリットの逆。回転力の高さが売りで、最初に出撃したパーティが大ダメージを受けても、控えているメンバーと全員入れ替えることで素早い再出撃が可能になる。また、仮にエクセレントを取られても、すぐさま残りのメンバーで再出撃可能で立て直しが容易。

× デメリット

種族にもよるが、基本的には戦闘面でやや弱くなりがち。そのため、6枚型のデッキはそれをフォローする編成を必ず考える必要がある。低コストを大きく強化する特殊技、敵一体を狙って落とせるダメージ技……などなど、これらを組み込むことで安定した強さを発揮できるのだ。

5枚デッキ例［人獣／アリス・ジン5枚型］

戦闘で頼りになる強化系特殊技を持ち、本人のスペックも高い［アリス］と、DEFが人獣の中ではかなり高い［氷の英雄 ジン］のツートップを軸にしたデッキ。本命はこの二体と［源義経］（無ければ［シーザー］でも代用可）のパーティで、敵撃破からのストーンの制圧となる。低コスト二体が強力な弱体系と強化系特殊技を使うので、それと主軸どちらか一体を使って戦闘を繰り返しつつ、アリスの特殊技を使って敵をせん滅するチャンスをうかがう。本命パーティでなくとも可能なら突破を狙おう。

6枚デッキ例［魔種／ラグナロク］

［真紅の死神 ラグナ］を入れた6枚デッキにダジャレをかけて「ラグナロク」——とまぁデッキ名の話は置いておこう。このデッキの強みは回転力と戦闘能力の両立にある。［真紅の死神 ラグナ］＋低コスト2体のメンバーと、コスト15のメンバーを交互に出しても戦闘面で一方的に押されないのが特徴。戦闘を繰り返し、［真紅の死神 ラグナ］の特殊技のレベルを上げていくことで、終盤はHPが大幅に増えた彼を常にパーティに加え、〈パワー〉のスキルでより強化されたATKで撃破を狙っていく。

慟哭の狭間 **基本中の基本［一体落とし］とは？**．本作の基本的な行動指針は、「戦闘で一体も使い魔を落とされないように敵を追い払ってストーンを割る」というもの。パーティ内の使い魔の数が減ると、制圧速度が落ち、結果的に再出撃した4体パーティのほうがより素早く制圧できる。そのため、戦闘でお互い一体を落として痛み分けを繰り返す光景がよく見られるのだ

スキルと速度によって変わる、デッキタイプごとの基本的な行動指針

韋駄天型

〈シールド〉スキルを持たない4速の使い魔で組まれたデッキを「韋駄天型」と呼ぶ。なお、3速パーティで〈シールド〉を持たないデッキでも基本的な動きは似たものになる。このタイプのデッキは、割り合いになったとき、所持スキルの差と、移動速度の差で不利になる。そのため、割り合いを避け、常に敵を追いかけて戦闘を仕掛け、突破からストーンの割り合いに持ち込むのが理想。ただし、突破後もその後の相手の動きには注意が必要だ。例えば、相手に釣られた結果、真ん中で突破した場合、相手がアルカナストーンシールド側から出て、施設封鎖後に端から順に制圧を行なうと、最終的には割り負けてしまうことがほとんどだ。これを避けるため、常に図1～2の動きを心掛けるように。

［アウェイク］などをセットしていれば、それにも対抗できるが、USを温存したいのであれば、出てきた相手をさらに追いかけ、戦闘で痛みわけを狙うのが理想。そこで失敗しても、主力のHPを温存し、次のパーティですぐさま迎撃すれば、ダメージを受けた敵パーティを撃退、あるいはエクセレントも狙えるぞ。なお、相手より先に出撃した場合、〈Wサーチ〉スキルがあるなら、図3～4のようにサーチアイを封鎖してから迎撃するのが有効だ。

制圧型

〈Wシールド〉などを所持している使い魔を入れ、移動速度は遅いながらアルカナストーンシールド封印からの制圧を狙うタイプがこちらの「制圧型」。

デッキの構成上鈍足になりやすいのがデメリットだが、所持スキルを生かして〈シールド〉スキルの少ない敵を自身に引き寄せられるのがポイント。それを利用し、痛み分け後などにギリギリまでHPを回復し、万全に近い状態で繰り返し出撃しやすいのも強み（図5～6）。

ただし、例えば3速で〈シールド〉を複数持つデッキなどと当たった場合、敵陣深くまで攻め入って迎撃に成功されると、移動速度が遅いため帰還に手間取り、素早く再出撃した相手に先行されシールドの封印狙いから撹乱されてしまう可能性もある。このタイプのデッキと当たった場合、突破が難しそうなときは多少にらみ合いになってもいいので慎重に動こう。

また、制圧が得意なデッキは、得てして速度ダウン効果のある特殊技と相性が良い。図7～8のように、相手をシールド側に釣りつつ、追いかけてきた相手の速度を下げて、相手とは逆の位置のストーンに移動するのだ。こうすることで確実にリードを広げられるぞ。

慟哭の狭間

速度差によるストーン制圧速度差：韋駄天型の紹介で触れているが、4速<3速<2速<1速と、パーティの移動速度が遅いほうがストーン制圧速度は早いのだ。

3速シールドデッキ：前号（アルカディアNo143）で紹介した、3速で〈シールド〉を持つ使い魔を複数入れたデッキは、戦闘と制圧のバランスが絶妙。制圧型を追いかけやすく、韋駄天型を釣りやすいと、使い勝手がいい。戦闘で突破したら即シールド封印を狙えるという利点もあるが、バランスがいいぶん、特化した強さは無いが、安定した立ち回りができる。現行バージョンではオススメデッキパターンの一つだ。

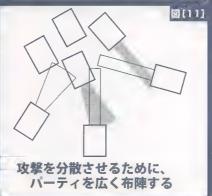
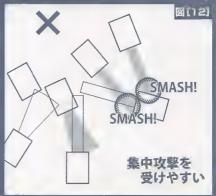
戦闘の基礎知識

陣形を考える

戦闘になったとき、使い魔を配置する「陣形」をしっかり整えるのは非常に大事なのだ。

例えば、相手の弱体系などの特殊技をまとめてくらう上、図9のように複数攻撃に弱い「田の字陣形」(カードの配置を田の字のように固めて並べるためこう呼ばれる)だが、この陣形、相手に複数を対象にする特殊技が無く、単数攻撃メインの形だった場合、ダメージを受けた[illegible]味方を後方に下げつつ攻撃できるので非常に有効。そして、図10のように、ダメージを受けた味方を入れ替えつつ戦えば、死滅を避けつつ敵の撃破を狙える。スマッシュを出しやすいのもこの陣形の大きなポイントだ。

逆に広く散開する「散開陣形」の場合、一般的に使用率の高い複数を対象にする弱体系特殊技をまとめてくらいにくくなり、複数攻撃の被害を抑えられるのでメリットがかなり多い(図11)。ただし、孤立した味方が単数スマッシュなどで各個撃破される危険性もある(図12)。このときは素早く移動させて味方の後ろに退避させる必要があるぞ。

散開する陣形は、基本主人公を前に、後ろに主力使い魔を置き、その左右に他の使い魔を配置して正面を攻撃させるといい。

特殊技の大まかな種類と、それぞれの対策

◎強化系特殊技の特徴と対策

範囲内の味方や使用した自身を強化する特殊技は、なるべく相手を引き付けて使おう。本作の強化系特殊技は、効果時間が5秒前後と短め。そのため、相手に近寄る前に使用すると逃げられてしまい、その間に効果が切れてしまう可能性も。

逆に、対策としてはそれを活用したい。相手のストーンまで攻めるフリをして、うまく離れた位置で特殊技を使わせたら、そのまま自陣まで引いて迎撃するといい。ただし、例えば[佐々木小次郎]や[八神庵]のように、攻撃力の上昇率が高く、効果時間も長めな特殊技を下手にスカそうとすると、背後から攻撃をくらって大ダメージを受ける恐れも。そのような場合はしっかり迎え撃ち、どれでもいいので敵を1体落として痛みわけを狙っていきたい。

◎弱体系特殊技の特徴と対策

範囲内の敵をまとめて弱体化させる特殊技は、そのほとんどの低下率が「敵の能力の○○%」になっているため、相手が強化系の特殊技を使用しても、その状態から一定率低下させるので、強化系の効果を上回る低下率を発揮する。例えば、強化系を使ってATK70の使い魔のATKが110になったとして、ATKを40%下げる特殊技を使えば、ATKが44下がるのことになる。と、強力な効果を発揮するのだが、敵が散開していたら全員範囲に入れるのが難しいという弱点も。

対策としてはその散開する、という行動が非常に重要なので覚えておこう。単体を弱体化させるものには明確な対策はないが、味方を密集させ、先行入力をしないことで狙いを外させることも可能だ。

◎ダメージ系特殊技の特徴と対策

範囲内の敵、あるいは敵単体にダメージを与える特殊技は、HPが減少している相手を一気に撃破したり、連続で使用することで一気にHPを減らして撃破につなげたりと、本作で有効な「一体落とし」を簡単に可能にする強力なもの。HPが減っている敵や、コストの低い敵を狙うほか、弱点を突けるものであれば主力を即撃破するのに使うといい。主人公のオーバーキルもこれに当たる。

明確な対策は無いが、範囲型のものは散開することで、単体狙いのものに対しては密集からこちらが先行入力をしないようにすることで、効果対象を減らしたり、狙いを外させたりすることができる。いつものクセで先行入力を繰り返すのは、ダメージ系の特殊技をそろえた敵に対しては危険だぞ。

◎その他の特殊な効果を持つ特殊技

ゲート内の味方と入れ替わる「テレポートチェンジ」、範囲内の使い魔の速度を自身と同じにするもの、スキルの効果を一定時間消すもの……さまざまな特殊技が存在するが、これらは慣れないと扱いが難しいものが多い。戦闘を有利にするタイプの特殊技ではないその性質上、どうしても戦闘時は不利になってしまうことが多いからだ。基本的には、低枚数のデッキなどと同様、ある程度腕が上達したところで試してみよう。

また、対戦相手としてマッチしたときも、変則的な特殊技を使う相手には、無理な割り合いは厳禁。先に述べた通り戦闘が不得手な場合が多いので、常に相手を追いかけ、戦闘で突破を狙い、突破に成功した後もゲートから出てきた相手を追いかける、といった戦い方で対応したい。

慟哭の狭間

それぞれの特殊技の弱点：強化系は、それを打ち消す特殊技を持つ相手に弱く、弱体、ダメージ系は特殊技の対象にならなくなるものに弱い。現バージョンでは、それらの特殊技で強力なものも多いので、デッキの特殊技のタイプが偏らないように調整して、いろいろなデッキへの対応力を上げるのが大事。よく考えてデッキを組もう。

降魔とアルティメットスペル

降魔召喚のメリットとデメリット

メリット
●戦闘面の大幅強化
●制圧力の向上

強力な特殊技を持つ降魔だが、戦闘以外でも、制圧面でのメリットは意外と大きい。例えば、同時に出撃し、相手がシールド封印を狙う。そこでこちらはストーンに乗り降魔を即召喚すれば、封印から制圧を狙う相手より先にストーンを割り切れるほど。

デメリット
●死滅時のゲージ減少量が多い
●USが使用不可になる

降魔死滅時のアルカナストーンゲージの減少量は非常に大きく、降魔1体が落とされただけでエクセレントを取られた（全滅した）際と同等のゲージが減る。また、USが使えなくなることで、〈アウェイク〉を使われた場合など、制圧面で不利になることもある。

非常に強力な力を持つ降魔。しかし、必ず有利になる、というわけではない。例えば、相手にこちらの弱点属性かつ複数攻撃の使い魔が居て、さらにUSに〔サクリファイスU〕をセットしていた場合、簡単に降魔を死滅させられてしまう。こんなときは相手が降魔を召喚するまでこちらも召喚は我慢したい。

また、お互い降魔を召喚したとき、下の図のように相手の特殊技をうまくスッポカせれば、こちらがフルコンボからのせん滅を狙うチャンス。あえて自身のストーンを明け渡し、迎撃のために特殊技を誘い、スカしたあと逃げ道を塞ぎつつこちらのフルコンボでせん滅を狙う戦法も有効だ。

理想的な降魔撃破のパターン例

オススメUSと使用タイミング

人気のUSとその理由

●アウェイク
LV1のUSの中では非常に優秀で、お互いにシールドを封印したときに、相手が〔アウェイク〕をセットしていないと制圧面で大きくリードできる。逆に言えば、それを避けるためLV1のUSに〔アウェイク〕を選択せざるを得ない、という面も。弱点消失の効果もあるので、割り合い以外でも腐ることが無い汎用性の高さもウリの一つ。悩んだらこれでOK！

●リターンゲートU
制圧面に優れた五枚型のデッキや、単数、拡散攻撃メインのデッキに人気のUS。自陣深くで戦闘をし、敵一体を落とすことで制圧力を下げた上でUSを使用、すぐさま再出撃し、先行してストーンを割ることで簡単にリードを奪えるのがウリ。敵の移動速度を下げる特殊技と併用すると、US使用直前、あるいは使用後に追ってきた相手を捉えてさらにリードを広げやすくなる。また、エクセレントを取られそうなときにも、それを避けることができる。安全面を重視するならLV2USはこれがオススメ。

●サクリファイスU
降魔を召喚した相手に対して、一発逆転の可能性を最も秘めたUSがこちら。複数攻撃の強力な使い魔が居るデッキで使用するのが基本。特に、弱点属性の複数攻撃に、強化系の特殊技を併用すれば、かなりの攻撃力が期待できる。

下の図のように、自陣ストーン側に誘い込んだ上で上から覆いかぶさるように移動、〔サクリファイスU〕を使用することで降魔ごとエクセレントを取って一気に逆転、あるいはリードを広げることも可能。

相手の裏をかけ！特殊なUSの使用法

使いかた次第で意外な力を発揮するUSもいくつか存在する。まず、代表的な例として挙げられるのが〔リザレクションU〕。死滅した主力をあえてストックプレイスに置かず、死滅したまま放置、その後USを使用して復活させることで大幅な能力アップを狙う。また、味方が何かしらの理由で死滅するデメリットのある特殊技と組み合わせることで、その特殊技を使用、相手にこちらの主力を死滅させた上でUSを使用して味方を強化できる。〔ラクシュミー〕や〔ウロボロス〕の特殊技を使うことで意図的に狙うことも可能だ。

〔クイックドライブU〕は、スマッシュダメージアップの特殊技を持つ使い魔と併用することでオートスマッシュの効果を最大限に発揮することが可能になる。〔バーサーカー〕などとの相性は良好。

〔シーリングU〕は、施設封印で特殊技の効果がアップするものと相性が良好。ただし、アウェイクには弱いので、相手のUS使用後か降魔召喚後に使うことで、その効果を最大限に発揮できるようにしたい。

慟哭の狭間
降魔召喚時の注意点を再確認! 召喚した直後の巨大降魔は、スペックはまずまずだが単体を大きく弱体化する特殊技を使用されると、あっさり死滅させられることも多い。相手のパーティと使った特殊技をよく見た上で召喚しよう。また、それ以外でも、大幅にATKを上昇させる単数攻撃の使い魔相手には殴り負けてしまうこともあるのでこれらにも要注意だ!

新武器・新パーツ紹介&オススメチップを伝授!

ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法：[illegible]
■稼働日：[illegible]
■使用基板：[illegible]

[illegible]の登場、大量の新武器支給と共に変化する[illegible]。チップの具体的な使い方も固まってきたので、オススメのものや具体的なアセンブルを紹介する。

COUGAR クーガーNX

高性能なことは分かるが、具体的にどこが強いか悩む人が多い。そこで、その人気の秘密に迫る。

[illegible]ガーNX。その性能を見ていこう。[illegible]クーガーS型[illegible]。それで装甲が若干上がり、チップ容量が1.5から1.9へと上がった。射撃補正とロックオンが下がったが問題無いだろう。一方、胴体はチップ容量が2.2と破格。エリア移動が4.5秒なのも地味にうれしい。全身をNXでそろえるアセンブルも安定している。チップ容量が6.9なので、腕か脚をS型にすれは、ちょうど7.0となるぞ。

[illegible]腕部。S型は重火力に[illegible]人気が出そうだ。

◆クーガーNXの性能表

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲			
クーガー NX	頭部	1.9	650	B−	射撃補正	索敵	ロックオン
					B	D	B−
	胴体	2.2	1350	B−	ブースター	SP供給率	エリア移動
					B+	D	B−
	腕部	1.4	930	B−	反動吸収	リロード	武器変更
					C−	C+	B−
	脚部	1.4	1120	B−	歩行	ダッシュ	重量耐性
					E+	B+	C (5,150,

ツェーブラ48C

中量級の前衛的なポジションだったツェーブラだが、最近は後発組に押されがち。最新機体で復活なるか?

ツェーブラ48Cは、これまでのツェーブラシリーズと比較すると重量が重くなった代わりに全体的な数値の底上げがされた印象だ。

頭部は索敵性能が最高クラスにまで引き上げられた。遠くを見渡す余裕がある局面では敵の発見が早い。胴体はSP供給とブースト性能が安定した数値となりバランスが[illegible]。腕部は、高い反動吸収を保ちつつ、ツェーブラ41型の弱点であった武器変更の遅さを[illegible]。脚部は中量級の脚にふさわしく安定した性能と[illegible]ている。

全体的にチップ容量が高めな高水準の機体で、クーガーNXと似たような進化をしている。

[illegible]これにより武器変更速度が上がった。

反動吸収が優秀な腕部。尖った性能のツェー[illegible]イルドな性能のようだ。

新武器紹介

六つの新武器をどどーんと紹介。どれも採用に値する性能なので、自分のアセンブルに組み込んでみよう。

AC-マルチウェイII

赤いブーストがカッコいい[illegible]戦闘では横方向や後ろ方向のマルチウェイIIが強い。

[illegible]たものの、使用時間の長さが魅力だ。

[illegible]覚でプレイできる。ブースト切れを起こしやすい初心者でも、安心して使える便利さだ。[illegible]主戦場から敵ベースま[illegible]マップならば、コア攻撃[illegible]も参加できる。[illegible]チャンスがあったら敵ベース[illegible]目指すといい。

◆AC-マルチウェイIIの性能表

武器名	効果	攻撃属性	重量	連続使用	出力	チャージ
AC-マルチウェイII	高速機動	-	280	最大45秒	E+	45秒

プラズマカノンUG

サワード・コングと同じように、ジャンプ撃ちも使い勝手がいい。

7,200の威力の弾を続けて2発撃てるプラズマカノン。主な使用法は、初期のプラズマカノンと同じ。初期は5発で敵耐久値を削り切るのに対し、UGは2発で仕留める、といった具合だ。

実際の戦闘では、まず副武器のUGで先手を取り、その後主武器による戦闘に持ち込む。こちらに気づいていない敵への不意打ちにも有効だ。また、威力があるのでのけぞりも期待できる。ベース防衛で上手に当てれば、敵に攻撃させずに防衛できることもある。

◆プラズマカノンUGの性能表

武器名	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径
プラズマカノンUG	単射	爆発/ニュード	470	7200	2発×4	半径10m

レヴェラーRR

フルオートの安定感が魅力。この位の近距離で闘うと性能を発揮しやすい。

[illegible]感のといった所だ。

戦闘では主に、耐久値の減った敵への削り用。他のレヴェラーシリーズ同様、中間距離では弾がバラけるので[illegible]

[illegible]ので、弾数が少なく感じる。長時間戦闘した場合、弾切れには注意しよう。

◆レヴェラーRRの性能表

武器名	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度
レヴェラー RR	連射	実	150	250	24発×8	毎分900発	C

軽量索敵センサー

斜め45度に投げ上げるのが、一番飛ぶ。実は、角度が重要でジャンプは関係無い。

スペック的に初期索敵センサーと似たような性能。大幅に軽量化されたので、アセンブルに悩まない。

ただ、この武器の真価はスペックには現れない。実は、軽量索敵センサーはよく飛ぶのだ。実際に45度の角度で投げてみたが、平地だと約100m前方に設置できた。基本的にマップの両サイドに設置することになるので、その時間を大幅に短縮できる。投げる場所や角度をあらかじめ練習しないといけないが、時間短縮は大きな魅力だ。

◆軽量索敵センサーの性能表

武器名	効果	攻撃属性	重量	索敵範囲	所持数
軽量索敵センサー	索敵	―	250	半径55m	2

チャージカノン系統

チャージが可能なプラズマカノン。チャージカノン[illegible]1マガジンに10発。リロード性能の悪い腕でも使える。チャージカノンMk－2は3点射。[illegible]と使用感が似ている。チャージカノンCは11,100の威力の弾を全部で9発撃てる。ただし、チャージ時間が長いのが弱点だ。チャージ中にのけぞるとチャージがキャンセルされてしまうので、飛び抜けたスペックほど強さを感じない。先手を取った奇襲や遠距離の攻撃に向いている。逆に、とっさの反撃には苦手なので、ほかの武器でフォローしよう。

◆チャージカノン系統の性能表

武器名	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	充填時間
チャージカノン	単射	爆発/ニュード	490	最大7000	10発x1	半径10m	1秒
チャージカノンMk-2	3点射	爆発/ニュード	500	最大4800	6発x3	半径8m	2秒
チャージカノンC	単射	爆発/ニュード	530	最大11100	3発x3	半径14m	3秒

45型浮遊機雷

リフトの降り口に置くのが鉄板。威力が高いので一つ置けば十分だ。

11,000もの威力を持った浮遊機雷。一撃で撃破を取れるのが長所だ。

短所は3発しか持てない所と爆風半径が狭いところ。この爆風半径がキモで、44型浮遊機雷やSに比べて当たりにくい。反応はするが避けられてしまうことが多いのだ。特に、通路などは反応しても当たらない。軽量級なら普通のダッシュで避けられるほどだ。そのため、段差の上やリフトの降車位置など、これまで以上に設置場所を吟味する必要がある。上級者向けの武器だろう。

◆45型浮遊機雷の性能表

武器名	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径
45型浮遊機雷	投てき	爆発	240	11000	1発x3	半径15m

性能を底上げ!

実践チップ活用術

謎が解明されてきたチップの性能。ここで紹介するチップで、使っていないものがあれば試してみよう。

その1 [illegible]

被弾方向表示

【初期装備】
ダメージを受けた際、攻撃した敵方向が[illegible]される

COST 2

初めから装着されている被弾方向表示。コストが2と意外に高い。しかし、建物内部での戦闘や山や谷などの地形では、射線を限定できる。障害物を背にして戦えば、正面or横からしか攻撃されないので、確認して発見するのも楽だ。これの代わりに[illegible]

[illegible]外してみると問題無かったり[illegible]

被弾方向表示を外した場合は、障害物を背にして射線を限定するのだ。ロックオンされた、その表示にも気を付けよう。

その2 [illegible]

しゃがみ

しゃがみアクションを行なう。
操作:アクションボタン

COST 1

[illegible]

その3 [illegible]チップはこれだ!!

タックルII

強力な体当たり攻撃を繰り出す。操作:アクションボタン

COST 2

タックルIIは、タックルよりも踏み込みが深くリーチが長い。硬直が若干はあるが、格段に当てやすくなっている。

ヒット時はダウンを奪えるので、別の武器と連係を取れるのが強み。強襲ならタックルII→ダッシュ近接攻撃、重火力ならサワード系などでの追撃が強力だ。

また、特別兵装の武器を使用しながらタックルを使えるのも強さの一つ。支援のリペアユニットで回復しながら、狙撃の光学迷彩で消えながら、タックルを出せる。

タックルIIで体当たり。敵を吹っ飛ばしてから副武器で追撃だ。

タックルは先端を当てると正面に飛び、追撃がしやすくなる。

重量耐性

機体の重量耐性パラメータが少し上昇する

COST 1

強襲の軽量アセンでも重量耐性IIなら強化型Gランチャーなどを積んでも超過しない。

重量耐性Iのチップは、最初から開発できる。効果は重量耐性が80アップするというもの。これまでと同じパーツのアセンブルでも、より重い武器が装備できるようになるぞ。

また、パーツを変えて装甲を厚いものにしてもいい。防御力を上げるには、装甲アップのチップを付けるだけでなく、この方法も試してみよう。

なお、重量耐性IIのチップは重量耐性が250アップする。コストが3だが、その効果は抜群だ。特に軽量機は機動力を落とさずに装甲値を上げたり、重量のある武器が装備可能になったりと便利なのでオススメだ。

対実弾防御

実弾属性攻撃のダメージが少し軽減される。

COST 1

対実弾防御でGAXエレファントとの撃ち合いも少しは楽に。

現在の戦場は実弾武器が猛威を振るっている。強襲のSTAR－10Cやヴォルペ・スコーピオ。重火力のGAXエレファントや支援のワイドスマックなどだ。これらに対抗する上で、対実弾防御属性は非常に有効。コストが1なので、余ったスロットがあればぜひ装着しよう。

他の属性防御のチップであれば、対爆発防御をオススメしたい。爆発武器は威力の高いものが多い。それらのダメージを軽減できるので優秀といえるだろう。面白い所では、自動砲台に強くなる。コア攻撃を視野に入れているプレイヤーはこれを付けると敵ベース内でかなり粘れるようになる。

最新アセンブル

チップシステムにより、アセンブルの種類が大増加。その中で、今回は乗り換えを考えたものを紹介する。

乗り換えを考慮したアセンブル

最近は、一試合の中で局面に応じた兵装選びが重要になっている。とは言っても、兵装ごとに武器の重さが違うので、なかなか4兵装のスペックを最大限に生かすアセンブルというのは難しい。新バージョンになりチップが登場したことで、悩んでいる人も多いだろう。そこで、今回は軽量型で強襲と狙撃、中量型で重火力と支援の乗り換えができるものを紹介する。前者は、軽量型で弱くなりがちな装甲面をチップの対属性防御でフォロー。後者は、ニュート威力アップと高速充填を軸にさらなる攻撃力の底上げをしている。どちらもチップの性能を考慮した武器やパーツ選びなので、参考にしてほしい。

重火力の武器は重い傾向にある。同じく武器の重い支援となら、重量が余るといった無駄が少ない。

チップ容量が多めのアセンブルを組むのも面白い。いろいろなチップを装着できるので遊びの幅が広がる。

コア攻撃の強襲とプラント制圧の狙撃

強襲の場合

狙撃の場合

射撃補正の優秀なツェーブラ41の頭と、リロードの早いB.U.Z.-γの腕を装備。これで強襲と狙撃の両方の主武器に対応。しゃがみIIのチップを装着し、狙撃のクリティカルショットも可能だ。脚はヤクシャ・弐。強襲の場合ダッシュAのスピードなら、敵を振り切ってコアまでたどり着ける。対実弾防御や対爆発防御で、コア下の生存率も高い。

もう少し兵装別視点で見ていこう。強襲は、武器の構成上、主武器がメインの近距離戦闘型。副武器は100m前後の中間距離からプラント内に投げるのが効果が高い。お馴染みのコア攻撃にも便利だ。

狙撃はプラント制圧型。光学迷彩で占拠し、ジャンプマインSで入ってきた敵を追い出す。今バージョンでパワーアップしたセントリーガンLZも役に立つだろう。

◆装着チップ（共通）

チップの種類とチップコスト
・しゃがみII（2）・重量耐性（1）・対実弾防御（1）・対爆発防御（1）・武器変更（1）

※（）内はチップコスト

◆強襲兵装装備武器

主武器	副武器	補助装備	特別装備
STAR－10C	41型強化手榴弾	デュエルソード	AC－ディスタンス

◆狙撃兵装装備武器

主武器	副武器	補助装備	特別装備
イーグルアイTF	ジャンプマインS	セントリーガンLZ	光学迷彩・試作型

◆装着パーツ（共通）

部位	パーツ名	重量	装甲	チップ容量	性能		
頭部	ツェーブラ41	640	C	2.1	射撃補正	索敵	ロックオン
					A－	C	C＋
胴体	クーガーNX	1,350	B－	2.2	ブースター	SP供給率	エリア移動
					B＋	D	B－
腕部	B.U.Z.－γ	650	E	0.7	反動吸収	リロード	武器変更
					D	A－	C－
脚部	ヤクシャ・弐	940	D	1.0	歩行	ダッシュ	重量耐性
					D	A	D（4,550）

ニュード武器を中心とした重火力と支援

重火力の場合

支援の場合

対実弾防御が流行っているので、それの対抗を考えたアセンブル。若干、ネタ系武器もあるが、遊び心のある人は使ってほしい。

パーツは防御力を保ちつつチップ容量の多いものをチョイス。キモは腕部。リロードと武器持ち替えが一定の水準を保ちつつ、チップ容量が1.3と腕部にしては多めだ。

具体的な戦闘方法を解説しよう。重火力はLAC－グローム＋ニュード威力上昇。これで装甲B＋までの頭部に対し、クリティカルショットでのけぞりを取れる。また、タックルII→チャージカノンの連携も強力だ。ラベージバイクの最大タメまでの時間もなかなか早い。

支援は補助装備が面白い。最大タメのスタナーJから、リムペットボムVを貼る。また、最大タメのスタナーJ→タックルII→スタナーJといった連携が可能だ。

◆装着チップ（共通）

チップの種類とチップコスト
・タックルII（2）・ニュード威力上昇（2）・高速充填（2）・重量耐性（1）

※（）内はチップコスト

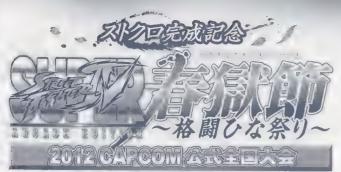
◆重火力兵装装備武器

主武器	副武器	補助装備	特別装備
LAC－グローム	チャージカノン	ラベージバイク	バリアユニットβ

◆支援兵装装備武器

主武器	副武器	補助装備	特別装備
LSG－ラドゥガ	リムペットボムV	スタナーJ	リペアユニットβ

◆装着パーツ（共通）

部位	パーツ名	重量	装甲	チップ容量	性能		
頭部	ディスカス・ダート	530	C	2.2	射撃補正	索敵	ロックオン
					B＋	C－	D
胴体	迅牙・甲	1,260	C＋	1.9	ブースター	SP供給率	エリア移動
					C＋	C	C＋
腕部	ランドバルクII型	900	B	1.3	反動吸収	リロード	武器変更
					D－	B－	C
脚部	迅牙・真	1,080	C＋	1.8	歩行	ダッシュ	重量耐性
					E＋	C＋	B－（4,520）

『スパⅣ AE』公式全国大会
激闘レビュー！

昨年12月に『ストⅣ AE』がバージョンアップしてから初となる、全国規模の大会が開催された！　ゲームバランスの向上により、今大会ではさまざまなキャラクターの活躍を見ることができたぞ。

Text: 極限堂

「Ver.2012」最初の全国大会 展開は予測不可能!?

去る3月3日のひな祭りに、「ストクロ完成記念 スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション 2012 CAPCOM公式全国大会 春獄節！～格闘ひな祭り～」が開催された。この大会は、全国各地のエリア予選→エリア決勝を通過してきた猛者たちと、当日予選を勝ち抜けた3チーム、そして三つの招待チームを含む全32チームが、3on3のトーナメント形式で闘う大会だ。

本作では、前バージョンのユンに相当するような絶対的強キャラが居なくなり、キャラクター間のバランスが良くなったといわれている。下のトーナメント表を見ても使用キャラクターとチーム構成のバリエーションはさまざま。これまでとは違う闘いがここからも予想できる。優勝候補筆頭は、【マッドキャッツチーム】や【どぐらタニえいた】が考えられていたが、参加チームはどこも強豪ばかりで、すべてのチームに優勝のチャンスがあったといえよう。

招待枠の「マッドキャッツチーム」の三人は全員がプロ選手。左から「ウメハラ」選手、「ときど」選手、「マゴ」選手だ。

決勝トーナメント表

優勝
ばいくりまんだ
（「四国2」エリア代表）
EXマメハラ:アドン
ガチくん:サガット
MDR:ルーファス

Aブロック

チーム	メンバー:使用キャラ
マッドキャッツチーム	ウメハラ:リュウ ときど:豪鬼 マゴ:フェイロン
ゴールデンレタスファンタジー	キャベツ:C.ヴァイパー RF:サガット 金デヴ:キャミィ
SMN3	YHC一餅:ダルシム 絆くん:狂オシキ鬼 河西智美:ルーファス
ばいくりまんだ	EXマメハラ:アドン ガチくん:サガット MDR:ルーファス
一時不停止	ティティもんだ本田∞:ベガ ガチャボーイ:アドン ☆シン☆:ジュリ
アオジョジョスバイア	ジェッバー:ルーファス チバ:コーディー アドリブ王子:豪鬼
Hey勢	ばんいちじょーんず:ザンギエフ あすたび:キャミィ ムキー:アドン
永田家2012	だしまき:C.ヴァイパー 粘:ルーファス 鎌田さん:さくら

Bブロック

チーム	メンバー:使用キャラ
海外選抜チーム	Poongko:セス GamerBee:アドン Ryan Hart:サガット
高モチベ	板橋ザンギエフ:ザンギエフ ダシオ:セス ふ～ど:フェイロン
代々木守護神	やるお:リュウ しのちゃん:狂オシキ鬼 羽山:ジュリ
オワテル	ぼん:ケン T-SRAI:ブランカ ベゲタ:剛拳
記念参加勢	芥子華蘭:ローズ いんこ:ルーファス わいけー:ジュリ
墓地G◎Y	吉祥寺ケン:ケン -R-:バイソン 浮き:コーディー
EXぬるま湯勢	もはめど:ベガ ばぬーの:豪鬼 しん☆ちゃん:バイソン
ぷるぷる	くろけん:ダッドリー Y.:キャミィ かわぐぅち:ローズ

Cブロック

チーム	メンバー:使用キャラ
渋谷守護神	はなまるき:サガット 志郎:まこと 瞬獄ノイローゼ:ベガ
おじいちゃんと忍者	おっくん:いぶき anton:剛拳 [illegible]:セス
どぐらタニえいた	ハイタニ:まこと どぐら:ベガ えいた:豪鬼
ジュソ降臨	kok:殺意の波動に目覚めたリュウ ビエ:サガット ジュソ:さくら
1/256	小路:T.ホーク めう:まこと —
サボ☆ハニ	うりょ:さくら 6:豪鬼 wao:狂オシキ鬼
Yjojoン	a.k.a.jojo:ベガ Y24:春麗 バンバン:キャミィ
トータルヘッズ	マイケルたん:ケン たく@レシオ4:ブランカ きょく:ヤン

Dブロック

チーム	メンバー:使用キャラ
俺達	猫舌:アベル あきも:E.本田 NISHIKIN:ブランカ
I浜最強	静岡最強:ブランカ 浜松ルーファス:ルーファス [illegible]:ガイ
南九州連合	ラリケン:サガット ツナ:ジュリ ジネッタ:ベガ
ガチムチFrench	あくあ:キャミィ 塚見:ジュリ フランス人:コーディー
ピョンピョン! ギャー!	結婚山:ルーファス 三代目りょーちん:ヤン ※ソイ・マスター※:サガット
負けず嫌い	ネモ:ヤン かずのこ:セス ボンちゃん:サガット
電子レンジ	よっさん:ジュリ カリスマ:アドン シャカボ:ユン
Save the World	のりやす:ダルシム アミユ:元 サボ☆ハニ:C.ヴァイパー

当日予選も熱闘に！

当日予選は8チームのトーナメント戦で競われ、上位3チームが通過となった。ここで注目を集めたのはケンのBPランキング1位の「マイケルたん」含む【トータルヘッズ】と、レアキャラ元使いの「アミユ」を含む【Save the World】だろう。

【トータルヘッズ】は予選通過のかかった2回戦で、「50円」フォルテに追い詰められたものの、「マイケルたん」が驚異的な粘り勝ちをして通過を決める。【Save the World】は2回戦で【I浜最強】の「静岡最強」ブランカに3タテで敗れてしまい、まずはこの時点で予選通過の2チームが決定した。3位決定戦は一進一退の激闘となるが、大将対決で「アミユ」が「50円」を倒して、【Save the World】が三つ目の予選通過枠をもぎ取った。

当日予選を抜けたチームは活躍しやすいといわれるが、この日は【トータルヘッズ】がその勢いに乗った。

『スパⅣ AE』頂上決戦を分析!

優勝候補があまりにも多いこの大会。その中でも注目度の高かったチームが、どのような闘いを繰り広げたのか見ていこう。

1回戦〜準々決勝戦

1回戦で【マッドキャッツチーム】vs【ゴールデンレタスファンタジー】の強豪同士が激突。「ウメハラ」が先鋒で早々に登場すると、会場が大いに沸いた。勝負は混迷を極めたが、結果は「ウメハラ」が3タテで勝利。しかし、2回戦では【マッドキャッツチーム】の「マゴ」、「ウメハラ」が【ばいくりまんだ】の「MDR」に倒されて追い詰められる。大将の「ときど」が「MDR」を倒したが2番手の「EXマメハラ」に敗れて、【マッドキャッツチーム】は2回戦で姿を消した。

【海外選抜チーム】は1回戦で【高モチベ】と対戦。大規模大会でおなじみの「poongko」と「ふ〜ど」の"宿命の対決"はこの日も見られた。今回は「poongko」が勝利した。【高モチベ】は「板橋ザンギエフ」を残すのみとなったが、鋭い読みを通した「板橋ザンギエフ」が勝利してチームのピンチを救った。

トーナメント表右上のCブロックは強豪が集まる死のグループと呼ばれたが、準決勝に進んだのは【トータルヘッズ】。右下のDブロックからは、チームメンバーのそれぞれが3タテを決めてのここまで全員無敗という【俺達】が準決勝に進んだ。

3回戦に進んだ【ばいくりまんだ】は、「ガチくん」が「アオジョジョスパイア」を3タテで倒して準決勝へと進んだ。

ブロック決勝では「マイケルたん」が【どぐらタニえいた】を3タテして準決勝戦へ進んだ。

「志郎」対「ハイタニ」のまこと頂上決戦など、次から次に好勝負が生まれた。

準決勝戦

【ばいくりまんだ】の先鋒は「EXマメハラ」アドン。対する【高モチベ】は「だしお」セス。「だしお」は全試合で先鋒で登場し活躍してきたが、「EXマメハラ」が危なげなく勝利して先鋒対決を制した。【高モチベ】は「板橋ザンギエフ」をかぶせて「EXマメハラ」を止めるが、すかさず「ガチくん」サガットがかぶせていき勝利すると、そのまま「ふ〜ど」も倒して決勝進出。もう一つの試合では【俺達】の「NISHIKIN」が【トータルヘッズ】の「きょく」と「たく@レシオ4」を2タテするが、「マイケルたん」が会場を沸かせる"3タテ返し"を見せ付けて勝ち抜けた。

「ガチくん」はフェイロンの置き立ち弱Ⓟにつぶされる技を極力控えて、慎重に技を当てていく様が見事だった。

1回戦〜準決勝 名勝負ハイライト ココが勝負の分かれ目!

1回戦 マッドキャッツチーム(ウメハラ:リュウ) VS ゴールデンレタスファンタジー(金デヴ:キャミィ)

3ラウンド目、お互いの体力が30%ほどのところで、「ウメハラ」が昇龍拳→EXセービング〜ダッシュから投げを狙いにいったが、これを読んだ「金デヴ」が低空のEXキャノンストライクで投げの空振りに連続技をたたき込む。

その後、起き攻めのEXキャノンストライクからの連係でけずり勝ちかと思われるシーンがあったが、キャミィの着地方向に迷いが生じて動きが止まったところを、昇龍拳で割り込まれてしまう。最後は奇襲のスパイラルアローの空振りに反撃した「ウメハラ」が勝利。

諦めずに出した強昇龍拳がこん身のヒット! 勝負は最後まで分からない!

1回戦 浜最強(静岡最強:ブランカ) VS 俺達(あきも:E.本田)

残りタイム25で投げを決める「静岡最強」ブランカ。体力はリードしているが攻守の選択が難しい状況の中、「静岡最強」はしゃがみ中Ⓚを重ねる起き攻めを選択。これがガードされると、わずかな間に出した「あきも」E.本田のしゃがみ弱Ⓚ始動の連続技が決まる。後は逆にリードを奪われたブランカが投げから起き攻めのウルコンで逆転を狙うが「あきも」が勝利した。

起き攻めの選択肢が少ない中、ケズリでもOKなウルコン重ねを選択する。

「あきも」も冷静にウルコンを入力。本田の暗転中にタイムオーバーに。

2回戦 マッドキャッツチーム(ときど:豪鬼) VS ばいくりまんだ(EXマメハラ:アドン)

「EXマメハラ」アドンがジャガーキックで攻めていたが、「ときど」豪鬼が狙いすました瞬獄殺を決める。ここから起き攻めで斬空波動拳を重ねるが、EXジャガートゥースで回避。端を背負う豪鬼に対して、アドンがめくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ小Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓟ→EXジャガートゥースを出すと、EXジャガートゥースがめくりでヒット!

EXジャガーキックに瞬獄殺を決めて追い上げる「ときど」だったが……。

EXジャガートゥースがめくり攻撃になる強烈なネタが決まって勝負あり!

準決勝 トータルヘッズ(マイケルたん:ケン) VS 俺達(猫舌:アベル)

体力が少ない「猫舌」と「マイケルたん」の間でお見合いが続いたが、突然「猫舌」が渾身のダッシュ×3からのEXトルネードスルーを決めると、起き攻めでリバーサル昇龍拳をバックステップで避けて2ラウンド目を取り返す! しかしこれでも「マイケルたん」は「猫舌」に流れをつかませず、冷静に3ラウンド目を奪取して決勝戦へ進んだ。

どちらから攻めるのかと観客が見守る中、「猫舌」が驚きのダッシュ×3!

2ラウンド目の大逆転劇は、今大会のラウンドMVPと呼べるほど沸かせた。

決勝戦　「ばいくりまんだ」vs「トータルヘッズ」

1戦たりとも見逃せない決勝にふさわしい名勝負!

先鋒戦は「ガチくん」サガット対「たく@レシオ4」ブランカとなる。ブランカが弾を避けながら攻め込むチャンスを狙うという展開になったが、「ガチくん」の攻めの対処がうまく、ローリングアタックをガードしたときには、見逃さずにEXグランドタイガーショットやタイガーキャノンを決めていく。しかし「たく@レシオ4」は、奇襲攻撃のアマゾンリバーランと、サプライズフォワードを使った表裏二択の起き攻めでこれに対抗。この試合は大接戦となったが、大事な先鋒戦は「たく@レシオ4」が勝利した。

最後は「たく@レシオ4」が見事な感でアマゾンリバーランをヒットさせて勝負を決めた!

【ばいくりまんだ】は2番手に「EXマメハラ」アドンを送り出す。「EXマメハラ」はしゃがみ中Ⓟでブランカの技を何度もつぶしたほか、サプライズフォワードには素早く反応して弱攻撃で反撃していくなど、全体的にブランカに試合のペースを握らせなかった。そして要所で出すジャガーキックをヒットさせてダメージを積み重ねていく、堅実な闘いで危なげなく勝利を収めた。

「トータルヘッズ」の2番手は「きょく」ヤンだが、この試合では「きょく」の読みが冴え渡る。アドンのぶっ放しライジングジャガーを5回すべてしのいだほか、ヤンが連続技を決めたときの、蟷螂斬(2段目)→EXセービング～ダッシュ→近距離中Ⓚ→ジャンプ強Ⓟ後の表裏二択を生かして「きょく」が勝利する。

「EXマメハラ」はジャガーキックの出しどころが絶妙でブランカにカウンターヒットすることが多かった。

「きょく」は蟷螂斬をガードされていても、EXセービングダッシュで攻めを継続してペースを握り続けていた。

先に大将が登場したのは【ばいくりまんだ】の「MDR」ルーファス。試合開始と同時に前方ジャンプ強Ⓟで強気にヤンに跳び込むと、ファルコーンキックを駆使した攻めで終始ヤンを圧倒。ここで終わらないと「きょく」を倒して大将対決へ持ち込む。

全国大会決勝戦の大将対決という最高の舞台は、歴史に残る名勝負となる。お互いに攻めの強いキャラであるが、「MDR」はケンの起き攻めを的確にガードし、強力な移動投げに対してもグラップやEX救世主、そしてファルコーンキックでの踏み付けなど、高いディフェンス力を見せる。「マイケルたん」も低空のファルコーンキックをしゃがみ弱Ⓟで何度も落とし、EX救世主キックを読んでバックステップ～中昇龍拳を決めていく鋭い読みを見せた。

勝者は「MDR」となるが、勝負の決め手は、起き攻めで表裏のまったく分からないファルコーンキックを重ねていたことであろう。「MDR」はEX救世主キックからの起き攻めでファルコーンキック→ターゲットコンボ→スペースオペラシンフォニーを2回決めているが、どちらも絶妙な表裏の二択始動になっていた。

バックステップでEX救世主キックの間合い外に移動して、その後昇龍拳で迎撃するシーンが2回もあった。

EX救世主キックからの起き攻めファルコーンが、「MDR」の必勝パターン! 【ばいくりまんだ】優勝おめでとう!

～総評～

あらゆるキャラクターの活躍か見られる素晴らしい大会でした。全国大会ということもあって、次から次に、それぞれのキャラクターのスペシャリストが登場するので、見ていて非常に面白い! 前バージョンでは強豪プレイヤーにユンが大人気だったので、大会で上位に勝ち残るのも必然的にユンが多くなっていましたよね。バージョンアップでキャラクターバランスが非常に洗練されたので、優勝チームがどんなキャラクター構成になるのかは、結果が出るまで本当に分からないですね。各キャラには得意不得意な相性がある。だから、チームの役割分担をきっちり話し合うチームが多く、ここにチーム戦の楽しさが全開という感じでした。再び開催されるだろう次の大会が楽しみです。

ベスト4に残った12人で11キャラクターが登場、次の大会ではまた違ったキャラの活躍も見られるはずだ。

自分の使用キャラの得意な相手を担当するのもチーム戦の楽しいところ。キツイキャラは仲間におまかせ!

3/2「前夜祭」はお祭り騒ぎの闘い!

プレイヤー有志主催の「前夜祭」5on5には39チーム195名ものプレイヤーが参加した。次の日に本番を控えているお祭り大会ということもあり、同一キャラクターのみで組んだコンセプトチームが三つも参戦。本田だけの【本田で5ワス】。ブランカだけの【ウゴッゴ5】。ダンだけの【サイキョー戦隊ダンファイブリターンズ】など、チーム名からして愉快なチームの登場で会場の興味を惹いた。

プレイヤー個人では、「だしお」セスが『春獄節』のチームメイトの「ふ～ど」「板橋ザンギエフ」の二人を倒して10タテするなど、参加者の多い5on5だからできる面白い好成績を残していた。

この大会の頂点に立ったのは、五人全員が猛者中の猛者である【The World is Mine】だ。どんな状況でもそれぞれのプレイヤーに5タテする力があると思っていたが、決勝戦では先鋒の「金デヴ」が5タテをしてあっさりと優勝を決めた。全国大会前の前夜祭は恒例行事となっているので、次回のお祭りも楽しみだ。

会場の『Club SEGA新宿西口』に多くのプレイヤーが集結! 当日はUSTREAM配信もあり多く注目されていたぞ。

「金デヴ」は過去の前夜祭でも決勝戦で5タテを行っている。前夜祭に最も愛された男なのかもしれない!?

前夜祭写真：大須晶

ベスト4

The World is Mine
えいた(豪鬼)、キャベツ(C.ヴァイパー)、金デヴ(キャミィ)、どぐら(ベガ)、ハイタニ(まこと)

ねこぱんち
にゃん師(サガット)、お篠(アドン)、ネ〇(ヤン)、かずのこ(セス)、マゴ(フェイロン)

じゃんけんしようぜ!
猫舌(アベル)、冷血(バルログ)、だしお(セス)、すーぱ～三太郎マン(サガット)、彌。(アドン)

高モチベ
板橋ザンギエフ(ザンギエフ)、ふ～ど(フェイロン)、あかべ(キャミィ)、すとらいくさん(ケン)、もんきち(ハカン)

優勝　The World is Mine

優勝チーム&活躍選手　激闘インタビュー

優勝チームの三人とベスト4に残ったチームのプレイヤーたちに、大会を終えての胸中を聞かせてもらった。

優勝 ばいくりまんだ

ガチくん（サガット）　MDR（ルーファス）　EXマメハラ（アドン）

――優勝した喜びの声を聞かせてください。

ガチくん　今まで大きい大会で結果を残せていなかったので今回優勝できて良かったです。

EXマメハラ　自分は『ストⅣ』から格ゲーを始めたので経験も浅く、エリア代表ですら夢のまた夢みたいな感じでしたが、全国大会という大きな舞台で有名なプレイヤーの方々と戦って勝ち進み、結果的に優勝できたことがすごくうれしかったです。

MDR　前回は準優勝であと一歩届かなかったのですが、今回は優勝まで貫き通せて本当にうれしい。

――優勝できた理由は何にあると思いますか？

ガチくん　チームの一人一人がいい仕事をした事だと思います。不利なキャラをだれかが倒し、有利なキャラにはしっかり勝てた事が大きかったです。

EXマメハラ　2タテされることが一回も無かったから。チームのキャラバランスも良かったと思います。

――1回戦から決勝戦まで、特に印象に残った試合を教えてください。

MDR　やはり【マッドキャッツチーム】との試合ですね。特に「ウメハラ」さんとの試合は注目度が高くなることが予想できていたのもあって、負けたくないという気持ちが強かったです。

EXマメハラ　「ときど」さんとの試合では、事前に豪鬼の大昇龍拳をカス当たりさせての反撃を練習していたので、それを狙ってできたのがうれしかった。

――全国大会という舞台はいかがでしたか？

ガチくん　最初は緊張や不安でやばかったですが、準決勝戦からは伸び伸びとプレイできました。

EXマメハラ　初めての全国大会で周りの出場者が有名な方ばかりだったこともあって、一回戦が緊張しました。その一回戦で仲のいい島根勢とつぶし合いになったことは残念でした。【マッドキャッツチーム】に勝ててからは波に乗れたと思います！

――最後に応援してくれた人に一言どうぞ。

MDR　応援してくださったすべての方々に感謝です。次は『闘劇』で熱い試合ができるよう頑張ります。

準優勝 トータルヘッズ

代表:マイケルたん

ケンのかっこ良さを見せ付けた男

――【トータルヘッズ】、準優勝という結果でしたが。

自分を含め「トータルヘッズ」として出た大会が初めてでしたので、素直にうれしいですね！　欲をいうと、優勝したかった（笑）。

――当日予選から決勝戦まで、特に印象に残った試合は？

いっぱいあるんですが、自分以外のチームメイトの試合全部で、特に一回戦の「きょく」と「たく@レシオ4」。ケンにとってきつい キャラを倒してくれたのが最も大きいですね。

――自分の闘いを振り返って、良かったところ、悪かったところがあれば教えてください。

大将で挑むことが多かったのですが、試合に集中できて珍しく緊張はあまりなかったです。悪かったところは負けた試合と壇上での発言です。申し訳無いです。

――全国大会という舞台で闘った感想を教えてください。

素直に楽しかったのが一番です！　自分を支えてくれたチームメイトに一番感謝しています。これからも「トータルヘッズ」として頑張っていきますので、応援をよろしくお願いいたします！

3位 俺達

代表:猫舌

読み合いというじゃんけんに自信あり

――3位という結果はいかがでしたか？

今回はかなりいいチームを組むことができました。優勝を狙える位置まで進み負けてしまったという点については悔いが残りますが、3位という結果は上出来かなと思っています。

――特に印象に残った試合を教えてください。

相性の問題もあって普段は苦汁を飲まされている相手に、壇上で一矢報いた「あきも」対「ふ～ど」はかなり興奮しました。もし負けていたら、そのまま3タテされる可能性もあったので、チーム勝利に関わる大きな1勝だったと思います。

――自分の闘いを振り返って、良かったところ、悪かったところがあれば教えてください。

確定状況でのウルコンミスなど、もったいない部分があったことは悔いが残ります。しかし安定行動にとらわれずに、自分の読みと心中するいつものスタイルを貫けた点は良かったです。

――全国大会という舞台で闘った感想をお願いします。

チームメイトの「NISHIKIN」さんと「あきも」にはとても感謝しています。【俺達】を応援してくださった皆様、ありがとうございました！

4位 高モチベ

代表:板橋ザンギエフ

画面端こそが最強の砦

――4位という結果はいかがでしたか？

あと少しのところで負けてしまったので、やっぱり悔しいですね。負け方もスッキリしたものではなかったですし。

――特に印象に残った試合を教えてください。

感性から放たれるチームメイト「だしお」のオラオララッシュを見て、自分と「ふ～ど」は爆笑してましたね（笑）。

――自分の闘いを振り返って、良かったところ、悪かったところがあれば教えてください。

「poongko」セス戦は自信があって、練ってきた対策がキレイに決まったので良かったです。「ガチくん」サガット戦は完全に自分のペースだったのに、最後ミスしてしまって……萎え萎えです。

――全国大会という舞台で闘った感想を教えてください。

やっぱりデカいイベントでの試合は燃えますね！　今後もできるかぎり参加していきたいので、生暖かい目で見守ってくださいー。

闘うプロデューサー 小野Pのヒトコト言わせて!!

profile:
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズ、『ストリートファイター X 鉄拳』(PS3/Xbox 360)の闘う熱血プロデューサー。

3月3日に開催された「ストクロ完成記念スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション 2012 CAPCOM公式全国大会 春獄節！～格闘ひな祭り～」。たくさんのご来場ありがとうございました。

決勝トーナメントに出場していただいた選手たち、予選からご参加いただいた選手たち、この大会を成功へと導いてくださったすべての皆さんに御礼を言わせてください。そして……優勝した【ばいくりまんだ】チーム。本ッ当におめでとう！

今後もこのようなアツい闘いがたくさん見られるような格闘ゲームを作っていきたいと思ってます！　これからも『ストリートファイター』シリーズへの応援よろしくお願いします!!

特報！ アルカディア7月号（No.146）に「春獄節」激闘映像DVDの付録が決定！

ストリートファイター X（クロス）鉄拳

■メーカー	：カプコン
■ジャンル	：対戦格闘ゲーム
■操作方法	：1レバー＋6ボタン
■発売日	：2012年3月8日
■対応機種	：PS3／Xbox 360

今すぐ闘える『ストクロ』！

夢のマッチが開幕！　カプコンの最新対戦格闘ゲーム『ストリートファイター X（クロス）鉄拳』がついにリリースされた！　今回は「すぐに闘って、勝ちたい！」という人に向けた、アルカディア流ガチ攻略を掲載する。即戦力タッグ&コンボをマスターせよ！

アルカディア的オススメタッグ

多数のキャラクターから、だれを選んでいいか分からないという人に向け、アルカディアがバランスの良いオススメチームをご紹介！

『ストクロ』のドリームマッチを思う存分に堪能したい格ゲー初心者のキミに、アルカディア編集部が最速で超実戦的なオススメチームを紹介するぞ。

基本的に本作では、立ち回り能力が高いのが『ストリートファイター』陣営のキャラクター。ガードを揺さぶる能力と火力が高いのが『鉄拳』陣営のキャラクターという傾向がある。よって、今回は各陣営から一人ずつを選ぶ方向性でチームを構成してみたぞ

ロレントは立ち回り能力が高く、コンボの威力も申し分無い　どんなキャラクターと組んでも力を発揮できるはずだ

タッグを使いこなして闘え！

手軽かつ高火力が魅力！ ロレント&一八

リードをロレントで守りきるように闘えば、どんなタッグにも対抗できる！

ロレントは歩きながら立ち弱Ⓟを連続ヒットするタイミングで繰り出し、ヒット確認したらしゃがみ中Ⓚパトリオットサークルにつなぐという動きが強力。立ち強Ⓚからも目押しでしゃがみ中Ⓚや再度立ち強Ⓚにつなげられるので、めくり攻撃からの火力も高い。そして、無敵技のEXパトリオットサークルはガード時のスキが小さいので、反撃が難しいのが強み。ヒット後に追撃が可能なので地上での切り返し技として、すさまじい強さを発揮する。

一八は最速風神拳（➡☆⬇⬊＋中Ⓟor強Ⓟ）を出すことができれば、中間間合いの奇襲をローリスクで掛けられる上、ヒット時に大ダメージを与えられるのが強み。最速風神拳になっているかどうかの見分け方は、一八の拳にまとわれたオーラの色（通常版は青、最速版は紫）で判別できるほか、相手の浮きの高さ（最速版は自分の近くに相手を吹き飛ばす）や、ガード時のスキの有無（最速版はスキが小さい）などでも見分けられるはずだ。

このタッグの強みはココ！

ロレント、一八ともに単体での火力が高く、リードを奪えば、ロレントの堅実な立ち回りで守り切りやすいのが強み。EXパトリオットサークルを使えば、タイムアップ勝ちできる程、安定感があるはず。さらに、パトリオットサークルや風神拳後の追撃にクロスアーツを組み込めるため、逆転性が高い。二人とも、真上からのジャンプ攻撃を迎撃する手段に乏しいので、メコンデルタエスケイプや風神ステップでうまく逃げよう。

EXパトリオットサークルはヒット後に立ち強Ⓚなどで追撃が可能。ガードされても一瞬不利になる程度なので、強気に使おう。

コンボ

Ⅰ【ロレント】／（相手画面端）立ち弱Ⓟ×2～3→しゃがみ中ⓀⒸ▶強パトリオットサークル～パトリオットサークル追加攻撃2～3段目→➡＋中Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ

Ⅱ【ロレント】／立ち強Ⓚ→しゃがみ中ⓀⒸ▶EXパトリオットサークル→立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ

Ⅲ【一八】／最速風神拳→立ち強ⓅⒸ▶風神ステップ→奈落払い→奈落旋風

解説

Ⅰは画面端で狙いたい連続技。➡＋中Ⓚはなるべく素早く繰り出そう。画面中央でも、パトリオットサークル後をしゃがみ強Ⓚやクロスアーツにすれば成立する。Ⅱはめくりジャンプ中Ⓚから立ち強Ⓚまでを入れ込んでおき、ヒット時は目押ししてしゃがみ中Ⓚにつなげるという使い方が理想。EXパトリオットサークル後は、少し歩いても追撃が間に合う。Ⅲは最速風神拳始動の連続技。なお、風神ステップは、動作中に再度⬉入力でステップを連続して発動できる。

火力は平八、立ち回りは豪鬼
平八&豪鬼

両作品のボスキャラクター的存在である二人のタッグは、爆発力の高さが魅力!

平八の瓦割りは、ヒット後に目押しの通常技などで追撃が可能な中段攻撃となっており、ガードを揺さぶる手段として重宝する。その上、この技は、出がかりに対立ち攻撃(投げ含む)無敵が存在するため、近距離での切り返し手段として最適なのだ。

豪鬼は平八の弱点である、対空迎撃に秀でている上、斬空波動拳と阿修羅閃空を使ったローリスクな立ち回りが持ち味。強豪昇龍拳(1段目)キャンセルパートナーチェンジと切り返しをすれば、ガードされた場合も平八で攻めを継続できる。この際の攻めは、連続ガードにしてしまうと、オートガード(キャンセルパートナーチェンジを絡めた連続ガード連係はオートガードが発動する)で中段、下段の揺さぶりが防がれてしまうため、まずはめくりジャンプ攻撃などへと連係してからガードの揺さぶりをしかけるといい。また、頭蓋破殺(1段目)→キャンセルパートナーチェンジと連係させれば、平八の弱Ⓟで追撃が可能。

瓦割りは脅威の性能を誇る特殊技。バイソンのダッシュストレートや、ロレントの立ち弱Ⓟなどをかわしつつ攻撃できるのだ!

このタッグの強みはココ!

ジャンプ攻撃をガードさせるだけで、見切られづらい二択を仕掛けられるのが平八の強み。豪鬼を先鋒に出して、ゲージをためておけば、しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓟ© EX風神拳(ブーストコンボはEX技でキャンセル可能)の下段コンボが狙えるようになるので、よりダメージ効率が高まる。豪鬼はしゃがみ状態の相手へのコンボに乏しいので、ランチアタックを使って平八へと交代するコンボを主力にしていくといいだろう。

コンボ

Ⅰ【平八】/瓦割り→立ち中Ⓟ©▶弱風神拳→立ち中Ⓟ©▶中風神拳→立ち中Ⓟ→雷神拳→雷神拳・追

Ⅱ【平八】立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ©▶EX風神拳→立ち中Ⓟ©▶弱風神拳→立ち中Ⓟ©▶中風神拳→立ち中Ⓟ→雷神拳→雷神拳・追→キャンセルパートナーチェンジ→近距離立ち強Ⓟ©▶豪昇龍拳

Ⅲ【豪鬼】しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→ランチアタック→立ち中Ⓟ©▶中風神拳

解説

Ⅰは瓦割り始動の基本連続技。立ち中Ⓟ©▶弱風神拳は距離が離れていると連続ヒットしないので、少し遠い間合いでは、瓦割りからⅡへとつなげよう。Ⅱはしゃがみ中Ⓟを目押しで繰り出せば、ノーマル版の必殺技でもキャンセルが可能だ。Ⅲはしゃがみ中Ⓟでヒットを確認した際に狙う連続技。ガードされていた場合は、2発目のしゃがみ中Ⓟから、少し歩いて攻めを継続しよう。ブーストコンボで繰り出した通常技はスキが増えるので、豪鬼はこのコンボが主力となる。

女性キャラクターチームならこの二人!?
シャオユウ&ジュリ

スーパーアーツゲージを稼ぎやすいシャオユウを先鋒にすれば、ジュリの強さがより生きる!

シャオユウの立ち弱Ⓟは遠距離、近距離を問わず、ガードされてもそのまま攻めを継続できる。ここからは、中段攻撃の弧月閃やしゃがみ中Ⓚ©▶流星連脚で攻めるといい。流星連脚はガードされてもシャオユウ側が有利になるので、さらに攻め続けられるのだ。対空迎撃には、鳳凰の構え→鳳凰穿弓腿で対処するのが理想。素早く入力すれば、構えモーションがほとんど見えないはずだ。

シャオユウのパートナーとして選びたいのは、飛び道具によるけん制が強力なジュリ。相手の飛び道具に対しては、疾空閃で対抗できるので、シャオユウの苦手とする組み合わせで活躍しやすいのだ。スーパーアーツゲージがあれば、コンボのダメージが跳ね上がるため、シャオユウの連係でためたゲージをジュリで使うという流れが作りやすいのも強み。なお、ジュリの対空迎撃は、しゃがみ中Ⓟやジャンプキャンセルをかけて追撃が可能なしゃがみ強Ⓟなどで落とせるジャンプに的を絞ろう。

流星連脚はガードさせることさえできれば、そのまま攻めへと持ち込める。通常技からキャンセルで仕掛けてみよう。

このタッグの強みはココ!

シャオユウの立ち弱Ⓟを使った攻めは、無敵技以外で対処されにくい。ヒット数の多い必殺技からキャンセルチェンジをすれば、ジュリへと安全に交代できるのも魅力だ。なお、ジュリのEX穿風車のスーパーチャージ中は、対飛び道具無敵となっているので、通常技©飛び道具という連係に対して、スーパーチャージで回避→ダッシュで反撃という流れも作り出せる。飛び道具への対策はジュリに任せよう

コンボ

Ⅰ【シャオユウ】/弧月閃→しゃがみ強Ⓟ©▶鳳凰の構え→鳳凰穿弓腿

Ⅱ【シャオユウ】/(画面端)立ち中Ⓟ©▶旭横架推掌→しゃがみ弱Ⓟ©▶旭推掌

Ⅱ【ジュリ】/しゃがみ中Ⓚ©▶中穿風車or強風破刃→回旋断界落

解説

Ⅰは中段攻撃始動の連続技。鳳凰の構えは、キャンセル可能な通常技であれば、必殺技のような流れで繰り出すことが可能。⬇+ⓅⓅⓅ→⬋➡+Ⓚと素早く入力しよう。Ⅱは画面端の連続技。しゃがみ弱Ⓟをなるべく素早く繰り出すのがポイントとなる。Ⅲはジュリの主力連続技。画面中央の穿風車からでもお手軽に成立するので、スーパーアーツゲージがたまったら積極的に狙っていくといい。強風破刃画面端なら簡単にコンボに組み込めるので、こちらも覚えておこう。

『ストクロ』攻略ムック&設定資料集、4月に刊行!

アルカディアの攻略ムック「ストリートファイター X 鉄拳 Defeat at the Crossroad」が4月27日の発売に向けて、現在鋭意制作中だぞ! 全キャラクターの詳細な技解説と対戦攻略、タッグ戦術指南、プレイヤー期待の技数値データ(フレーム表)も掲載している。

定価1,790円(税込)/全272P/4月27日発売予定/エンターブレイン刊

カプコンからは『ストクロ』の設定資料集、「ストリートファイター X 鉄拳 アートワークス」が4月5日に発売! イラスト&ムービーを担当したポリゴンピクチュアズ制作の設定画やイラスト、開発時の設定資料をぎっしり掲載。表紙はあきまん氏の描き下ろしなのだ!

2,940円(税込)/全192P/4月5日発売/付録B3サイズ両面ポスター/カプコン刊

Text：つね（キャラガイド部）

稼働直前のおさらい！ 新バージョン『KOF XIII』変更点&ポイント総まとめ

ファン待望の“凱旋”稼働が決まった新バージョン『KOF XIII CLIMAX』。今回はスタートダッシュに役立つ事必至の旧AC版からの変更点と、全キャラクターのプレイガイドをお届け！

パワーアップした『KOF XIII』ゲーセンで闘いまくれ！

先月号で電撃発表された『KOF XIII CLIMAX』。4月から稼働のカウントダウンがいよいよ始まり、待ち切れないプレイヤーも多いことだろう。本作は2011年12月に発売された家庭用版『KOF XIII』をベースにしたチューンアップバージョンとなっている。調整内容は基本的には家庭用版と同一のもの。いわばゲーセンに凱旋した新バージョンという位置付けのものなのだ。今回は旧AC版（2010年7月稼働のAC版）からの調整内容を公開して総おさらい！

まず、右にシステムに関する変更点を挙げたが、ルール、キャラクターの基礎動作にも大きく手を加えることで、全般的に、ゲームとしてのそう快感と対戦の展開スピードを重視したチューニングを施している。個別のキャラクター調整についても、強化調整と対戦バランスを考慮した、プレイヤーにうれしい調整内容が多いことに注目だ！

アーケードに再び見参！ すべてのKOFプレイヤー待望の[illegible]闘いの本番はこれからだ！

THE KING OF FIGHTERS XIII CLIMAX
- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：1レバー＋4ボタン
- ■稼働日：2012年[illegible]予定
- ■使用基板：TAITO Type X2

●システム関連の変更点（旧AC版→『CLIMAX』）

変更点詳細
ハイパードライブモード発動中のNEO MAXのパワーゲージ消費量を3本から2本に変更。
ジャンプ通常攻撃の仰け反り時間を短縮。また、空中必殺技の発生も全体的に早くなっており、旧AC版で行えた空中攻撃をキャンセルしてのコンボはそのまま使用可能。
コンボ補正による超必殺技の最大補正値を50%から40%に変更。NEO MAXには変更が無いため、ハイパードライブモードコンボのフィニッシュはNEO MAXにするとダメージ効率が良くなる。また、ダメージ補正が適応されない攻撃は旧AC版と同じく100%のダメージとなる。
バックステップが1Fで空中判定になるよう変更。起き上がり時リバーサルでバックステップすることにより、起き攻めの回避手段として使用可能。
ガードゲージの回復タイミング及び回復スピードの調整。攻撃ガード後から回復するまでが旧AC版より早く、回復スピードは旧AC版より遅くなっている。
相手の攻撃がヒット（ガード含む）した際のゲージ（パワー/ドライブ共に）増加量を増加。

ステージやトレーニングモードも家庭用版準拠に！

キャラクターに関して最大の変更点は前号で既報の通り、5キャラクターが追加されたこと。これらは稼働直後から選択が可能だぞ（家庭用版でDLCキャラだったネスツスタイル京、炎を取り戻した庵、Mr.カラテは、草薙京、八神庵、タクマのそれぞれにカーソルを合わせ、STARTボタンを押しながらキャラを選択すると使用可能）。また、対戦ステージも家庭用版から新たに加わった12ステージが追加された。トレーニングモードも家庭用版に準拠しているのも密かにうれしいポイント。項目の追加やインフォメーション性が向上しているのだ。

新規ステージは、4体の追加キャラや過去のシリーズ作のステージがモチーフとなっている。

全キャラクター変更点リスト（旧AC版→『CLIMAX』）

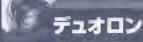
家庭用版を未プレイの人にもうれしい全ポイント網羅！　グレーの枠は家庭用版からさらに変更が施された項目になっているぞ。

キャラ名	変更点詳細
[illegible]	「シェニー」(EX版含む)の[illegible]時間の増加
	「サンキュロット」の補正値の調整（旧AC版に比べて補正か掛かりやすくなった）。
	「フロレアール(前方)」の発生を早く（弱攻撃からコンボにつなぎやすくなった）。
	「弱ニヴォース」の無敵時間の増加（攻撃発生と同時に無敵か切れる性能に）。
	「EXシェニー」か追撃判定を残したまま吹っ飛ぶように。
	「ジェルミナール」かノーゲージで派生可能に変更。
	「テルミドール」の発生を早く
	(B+D)EXシェニー」か相手キャラクターの位置に設置されるように
[illegible]	「[illegible]タンセル」のゲージ増加量の減少
	「EXレヴェリーシエル」成立時の硬直時間を増加、通常攻撃始動での追撃はできないので要注意。ただし硬直中は必殺技でキャンセルが可能。
	「EXレヴェリースエテ」、「EXレヴェリープリエ」を追加。移動中は無敵状態となり必殺技以上でキャンセルか可能。キャンセルした必殺技は自動的にノーゲージでEX版（超必殺技は通常と同じ）になる。
	「グランラファール」のダメージを200→150に減少。
	「ノーブルブラン」の無敵時間増加
	「EXノーブルブラン」の当たり判定を全段当たりやすく調整。これにより画面端にて全段ヒットするように。
	「グランラファール」のMAXキャンセルのキャンセルポイント増加
[illegible]	「EX幻無脚」ののけぞりを調整（EX幻無脚」ヒット後、強攻撃や「弱呪怨死魂」かコンボになる）
	「EX捨己従竜」か必殺技以上の攻撃でキャンセル可能に
	「呪怨死魂」のフレーム調整（弱版の発生か早くなっているので連係やコンボに使用しやすくなった）。
	「幻無脚」が超必殺技以上の攻撃でキャンセル可能に。
	「秘伝幻夢呪怨死魂」のダメージを400→448に増加
[illegible]	「爆拳（フェイント）」の硬直を減少（キックボタンを押すタイミングか早過ぎるとフェイント失敗になるので注意か必要
	「激拳(最大ため)」のガードクラッシュ値をガードゲージ半分程度のクラッシュ値に減少。
	「弾拳(投げ)」の発生を遅く（弱版、強版には無敵時間が無いため、注意が必要。ただし、ドライブキャンセル対応になった）。

キャラ名	変更点詳細
[illegible]	「EX伏虎撃～降龍撃」をガードされたときの硬直時間を増加（確定反撃を受ける）。
	「弾拳（弾き）」でEX以上の飛び道具を弾いた際、パワーゲージが増加するよう修正。
[illegible]	「八拾八式」の前への移動距離を増加。画面中央で【近距離C→八拾八式(キャンセル)→強七拾五式改】が4ヒットするように。
	「弐百拾弐式琴月　陽」ガード時の硬直時間を増加。
	「弱七拾五式改」ヒット後追撃可能に変更。地上ヒット時は画面端で鬼焼き追撃できる程度ですが、空中ヒット時は各技で追撃が可能となっており、攻撃の幅が広がりました。
	「EX空中大蛇薙」の追加（3ヒット：300ダメージ）地上版と違い無敵はありませんが発生が早いので空中戦やコンボパーツとして使用可能。
	Dの硬直時間を減少。
[illegible]	「フライングドリル」の硬直を短くし、通常技で追撃が可能になるよう調整
	「EX雷靭拳」を単発技に変更。ヒット時は空中ヒットになり追撃可能。（相手キャラクターが空中で一定時間停止するので各種必殺技での追撃やダッシュで画面端に押すといった行動が可能）。
	「EX空中雷靭拳」の維持時間延長。また、ヒット間隔が旧AC版に比べて長くなりました。設置系の必殺技のような使用が可能。
	「EX紅丸コレダー」のヒット数減少（これによりコンボ補正がほとんど無いままコンボ始動に使用可能）。
	NEOMAXの発生を早くし、MAXキャンセルのタイミングを変更（なお、攻撃時までに無敵時間が切れるので注意）。
	「強orEXスーパー稲妻キック」のダメージ増加。根元ヒット時に強版は70→100、EX版は135→192。
	「紅丸コレダー」空振り時の硬直を短く（強攻撃からキャンセルで出すとガードされてもほとんど反撃されないようになった）。
	「EX居合い蹴り～反動三段蹴り」のダメージを263→219に減少。
	背面のキャラクターに対し近距離D→HD発動でキャラクター位置が入れ替わらないよう修正。
大門五郎	しゃがみCの[illegible]時間を減少
	「切り株返し」非成立時の硬直を減少（ガード時にヒットバックは発生しない）。
	「EX超受け身」の移動中を必殺技以上でキャンセル可能に（無敵状態から投げに移行可能）
	「切り株返し」、「雲つかみ投げ」成立後ドライブキャンセル可能に。
	スーパーキャンセル版「地獄極楽落とし」を追加。
	「EX超大外刈り」の空振り時の硬直を減少

エリザベート・ブラントルシュ

基本的な闘い方はこれまでと変わっていないか、特殊追撃判定を持つグラン・ラファールのダメージが下がっているので、追撃をせずに攻めを継続した方がいいというケースが増えた。連続技を決めるための起点となる技にゲージを使い、連続技の締めはゲージを使わないものにして、攻めを継続していくといいだろう。当て身技であるレヴェリー・ジェレのEX版は、追撃が必殺技のみとなったものの、相変わらず高性能なので、大味な展開になることを恐れずにどんどん使っていきたい。

デュオロン

背向け時のシステムの変更により、以前のような爆発力は無くなってしまった。しかし、一方で、連続技の幅を広げる方向性の調整点が多く、火力もアップしている。大きく有利フレームが取れるしゃがみAでの固めをメインに、通常投げと下段始動の連続技で相手のガードを崩していこう。通常投げからは、接近して地上吹っ飛ばし攻撃を出すと、技中のみ相手の裏側へ回ることができるため、空キャンセルで必殺技を出せば、ガード方向が逆になるぞ。積極的に狙っていこう。

シェン・ウー

以前に比べ、地上・空中吹っ飛ばし攻撃や弾拳（コマンド投げ）、強撃拳の最大ためなどの弱体化が目立つシェン。お手軽感はかなり減少しているものの、根本的な強さは変わっていないため、まだまだ十分戦っていけるぞ。強激拳のためをキャンセルする際のスキが減り、固めが構築しやすくなったほか、システムの変更により、より少ないゲージでNEO MAX絡みの連続技を決めることができるようになっている。ワンチャンスをものにするスタイルで勝利をつかみ取ろう。

草薙 京

従来以上に、状況ごとにできることが豊富になり、万能キャラと呼ぶにふさわしい性能となった元主人公。琴月のスキ増加と空中大蛇薙のダメージ低下は痛いが、八拾八式（⬇+D）の性能変更により画面中央での連続技が充実したほか、弐七拾五式・改がコンボパーツとして使いやすくなったため、今作でも頼れるキャラになりそうだ。逆に、連続技が豊富になった分、状況に応じた連続技の選択が重要になるぞ。しっかりとプラクティスモードで手になじませておこう。

二階堂 紅丸

以前は頼りない技が多かった紅丸だが、今回は全体的にパワーアップして帰ってきた。特に注目すべきは画面端での通常投げからの追撃。ここからドライブゲージを使用した連続技（例：通常投げ→居合い蹴り→反動三段蹴り→ドライブキャンセルEX雷靭拳→紅丸ランサー→さらに追撃など）も可能になっており、ワンチャンスで奪えるダメージも大きい。画面端付近では、積極的に通常投げを狙ってみよう。また、EX必殺技はどれも強力で、どの技にゲージを回すか頭を悩ますことになりそうだ。

大門 五郎

ゲージシステムの変更より、打撃攻撃を受けている側のゲージ増加量が多くなっている今作。しかし、大門の連続技は投げを主体として構成されているため、相手にゲージを与えること無く大きなダメージを奪っていけるぞ。EX必殺技の性能が全体的に向上しているほか、超大外刈りや切り株返しを用いたHDコンボが可能になったことで連続技の幅が広がっており、随所に強化点が見受けられる。防御面にやや不安があるので、相手が好き勝手に攻めさせぬよう、けん制を怠らないようにしよう。

テリー・ボガード

「餓狼伝説SPECIAL」を思い出させる「しゃがみA→しゃがみC」という連続技が可能となり、連続技がさらにお手軽になったぞ。しゃがみCはライジングアッパー（⬇+C）よりリーチがあるため、かなりお世話になるはずだ。通常投げを交ぜつつ積極的に相手のガードを崩していこう。また、地上吹っ飛ばし攻撃が強化されたため、クラックシュートと合わせて相手をガンガン押していくスタイルが採りやすくなっている。最大火力がやや物足りないのは否めないが、勢いに任せて押し切れ！

アンディ・ボガード

EX空破弾の無敵が削除されているため安易に出せなくなったが、それ以外に大幅な弱体化は無く、鋭さは健在。飛翔拳とジャンプ吹っ飛ばし攻撃を軸に相手を押さえ込んでいこう。ここに、ダウン回避不能の通常投げを絡めた読み合いを仕掛けていければ理想的だ。超裂破弾のダメージが上がっていたり、超・神・速・斬影拳の発生が早くなっているなど、前作で使いづらかった技たちが強化されているため、使っていて面白いキャラに仕上がっているぞ。

ジョー・東

以前可能だった気絶連続技はほぼそのままに、かゆいところに手が届く調整がなされている。従来通り、ハリケーンアッパーとスラッシュキック先端当てによって押さえ込みつつ、積極的に連続技を狙っていくスタイルでいこう。新たに強化されたEXタイガーキックが優秀な切り返し技として使えるので、ゲージがあれば防御面でも不安はない。とはいえ、相変わらず優秀な地上けん制技が少ないので、いかに相手を押さえ込むかが鍵となりそうだ。けん制が必要になる前に、一気に攻め込んでしまおう。

麻宮 アテナ

ヒット＆アウェイを繰り返すタイプのキャラだと思われがちだか、本作では積極的に連続技を決めにいくキャラとなっている。ジャンプ吹っ飛ばしや遠距離立ちC、地上吹っ飛ばし攻撃とサイコボールで押していき、相手が固まったらスーパーサイキックスルーで投げて連続技を決めよう。また、EXサイコテレポートから必殺技が出せるようになったので、固めの中でも回避をする上でも、スーパーサイキックスルーを決める機会が増えている。とにかくどん欲にスーパーサイキックスルーを狙おう。

椎 拳崇

今バージョンでは、ダメージソースが増えているぞ。最も顕著なのが、画面端での通常投げからの追撃。端付近では積極的に通常投げを狙おう。超必殺技の神龍凄煌拿も1フレーム発生の投げとなり、ガード崩し手段としてお手軽だ。龍爪撃の強化や連係攻撃の追加により、連続技のバリエーションも豊富になっている。他方で、超球弾のスキが減っているので、跳ばせて落とすというスタイルも健在。攻め込むのに向いているジャンプ攻撃が無いので、超球弾のお世話になる機会が多いだろう。

鎮 元斎

飲酒による防御力低下のリスクが無くなり、リターンのみになった。そのため、間合いが離れた状態では積極的に酒を飲むようにしよう。飲酒を妨害しようと飛び道具を撃ってくる相手には、技の途中に無敵時間のあるEX回転的空突拳で突っ込み、そのまま連続技を決めよう。こちらから攻め込む際には接近まで少し苦労するが、接近してしまえば中段技の烏龍絞柱など、ガード崩し手段は豊富だ。端が近ければ、通常投げから追撃が入るので、そこからドライブキャンセルを絡めて大ダメージを奪おう。

キャラ名	変更点詳細
	しゃがみA→しゃがみCの連係攻撃を追加。キャンセル可能
	「バスターウルフ」の突進スピードをEX版と同様に調整。無敵時間に変更は無いので要注意
	遠距離Dの硬直時間を減少
	立ち吹っ飛ばしの攻撃判定時間を増加
	「パワーゲイザー」の当たり判定を3ヒットしやすいよう調整
アンディ・ボガード	ノーマル（大）ジャンプDのめくり性能を強化。
	近距離Cを2段攻撃に変更（初段にノックバック判定が無いため、「平手打ち」が安定してコンボになる）。
	B→Dの連係攻撃がキャンセル可能に。
	「超裂破弾」のダメージを162→198に増加。
	「EX空破弾」の無敵時間を削除
	「超・神・速・斬影拳」の発生を早く
	「スライディング」が「爆裂拳」でキャンセル可能に（ただし、ほかの必殺技ではキャンセルできない）
	「スライディング」ヒット後、追撃判定が残るように（「爆裂拳」以外ではキャンセルはできないが、HD発動を使った追撃は可能）
	「EXスクリューアッパー」ヒット時に竜巻がその場に停滞するように（画面端でも反確などの心配が無くなった）
	「スラッシュキック」をドライブキャンセル対応に変更
	「EXタイガーキック」の発生を早く調整（前方向に強い無敵技になった）
	「スクリューストレート」の発生を早く調整（ただし無敵性能は無く、また飛び道具の弾数制限が適応される）
	キャンセル版「フェニックスアロー」の性能を変更（軌道を変更し、しゃがみ状態の相手に強攻撃キャンセルからコンボになる）
	「弱フェニックスアロー」の硬直時間を減少（ただし相手ののけぞり時間も減少している）
	「EXサイコテレポート」の移動中を必殺技以上でキャンセル可能に変更（旧AC版では後半部分にのみドライブキャンセルが可能だったが家庭用以降では移動中に通常のキャンセルが可能に）
	立ち吹っ飛ばしの発生を早く
	「シャイニングクリスタルビット」が発生時に後ろに下がらないように
	「EX龍爪撃」の発生を早く
	立ちB→立ちCの連携攻撃を追加。ヒット後、追撃が可能。
	「神龍凄煌拿」を1F投げに変更
	「龍爪撃」ヒット時の硬直を必殺技以上でキャンセル可能に。
	「超球弾」の硬直時間を減少。
	「張果老」中に近距離Cの派生攻撃を追加。
	「弱版酔歩」成立後の攻撃の発生が早く、また攻撃がその場で回転攻撃するように（当て身成立後の攻撃がガードされることはほとんど無い。また相手との距離が離れなくなったので追撃ができない状況はほとんど無い）。

キャラ名	変更点詳細
	通常投げ（構え中の投げ含む）の硬直時間を減少（画面端付近限定で追撃が可能）。
	「飲酒」ストック時に防御力が減少しないように。
	「酔歩」(EX版含む)の当て身時間を短く(ノーマル版がAC版のEXと同様の時間に。EX版はさらに短くなった)。
	「EX酔歩」のダメージを237→199に減少。
[illegible]ハイデルン	「ボルテックランチャー」のガードクラッシュ値を低下。
	単発版「ストライクアーチ」の発生早くしました。
	「強スラッシャー」の移動角度を調整。（弱版は手前、強版は奥と使い分けがより明確に。なお、「EXVスラッシャー」は旧AC版より変更無し）。
	「グランドセイバー」ガード時の硬直増加（強版で五分の硬直差）。
	「ムーンスラッシャー」をガードさせたときのヒットバックを短く（弱版、強版、EX版ともに反撃を受けやすくなっている）。
	「EX Xキャリバー」の発生を早く。ただし通常技、特殊技からコンボにはならない。
	「強バーニングハンマー」の硬直時間を減少（「強ガトリングアタック」がキャンセル無しでコンボに）。
	「バルカンパンチ」(EX版含む)中、前方向に移動可能。
	「EXバーニングハンマー」の発生を早く調整（強攻撃からのコンボが可能）
	「ギャラクティカファントム」(EX版含む)がタメ可能に。
	しゃがみDの硬直時間を減少
	ライデンに対して「馬乗りバルカンパンチ」→MAXキャンセル→NEOMAXを出した際、キャラクター位置が入れ替わり、コマンドが逆になる現象を修正。
	[illegible]技「スティープ」の移動速度を上昇
	「弱スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下SAB）」を全身ガードポイントの遅い投げに変更
	「EXSAB〜フラッシングエルボー」をスーパーキャンセル対応に
	「EXガトリングアタック」の無敵時間を攻撃発生と同時に無敵が切れるよう短縮（ただし飛び道具に対しては攻撃発生後も無敵状態）
	「強orEXガトリングアタック」を相手ガード時派生投げが出ないよう変更。
	「バルカンパンチ」の出だしを別技でキャンセルできるように（これにより近距離C2段目→バルカンパンチ→SABといったコンボなどが可能に）。
不知火 舞	「花蝶扇」の発生を早くし、硬直時間を短縮。
	「浮羽」の軌道、硬直時間を調整。
	「ムササビの舞（地上）」の移動中に「浮羽」でキャンセルが可能になるように。
	B→Dの連携攻撃を追加（HD始動やけん制からのダメージ強化として使用可能）。
	「EX空中超必殺忍蜂」の追加。攻撃発生後まで無敵状態。
	しゃがみCのキャンセル受付時間を増加。

レオナ・ハイデルン

レオナにも細かい強化点と弱体化点があるが、特に闘い方に影響は無い。遠距離からイヤリング爆弾を投げてそれを追いかけ、ジャンプ攻撃を仕掛けたり、通常投げ、下段からの連続技（しゃがみB→立ちB→➡＋B→必殺技）を狙おう。Vスラッシャーの無敵時間が健在であり、ダメージも大きいので、相手のジャンプや技の空振りなどにはしっかり合わせて出していきたい。連続技はHDコンボを含め、どれも強力なので、ある程度ゲージを持った状態で闘いたいところだ。

ラルフ・ジョーンズ

まず注目すべきは小中ジャンプの昇りで出すジャンプD。非常に下方向に長く、中段技として機能する。仮にガードされても数フレーム不利となる程度なので、読まれてガードされても、密着でなければ、あまり危険は無い。この技で相手の立ちガードを誘い、下段であるしゃがみBからの連続技を狙っていこう。相手に攻められて困ったときは、EXバーニングハンマーの出番。全身のガードポイントとヒット時のひざ崩れダウンはそのままに、発生が早くなっているので、切り返しとして頼れるぞ。

クラーク・スティル

ステップ（➡＋BD）のスピードが上がったことで、しゃがみDや地上吹っ飛ばし攻撃から選択肢をかけやすくなった。そこにガードポイント付きの投げとなった弱スーパーアルゼンチンバックブリーカーを交ぜて、相手の暴れをいなしつつ投げていきたい。反面、前作では頼れる無敵技であったEXガトリングアタックの無敵が短くなり（飛び道具無敵は健在）、切り返しとして使いにくくなっている。守勢に回ることなく、一気に相手を投げ倒してしまうことを念頭に闘おう。

不知火 舞

中段技の浮羽（空中で⬇＋B）がノーマル・大ジャンプDからキャンセルで出せるようになった。下段技であるしゃがみBからの連続技を対の選択肢として、ガードを崩していこう。その他、NEO MAXの発生が非常に早くなり、無敵時間もあるので、返し技や差し込み技として使える。この技の存在だけで相手の行動を大幅に制限できるぞ。スキの小さくなった花蝶扇で対応を迫り、NEO MAXをたたき込んでいこう。ゲージがない場合は、ヒット＆アウェイを繰り返して相手にペースを握らせないようにしたい。

ユリ・サカザキ

弱百烈びんたが1フレーム発生となり、ガード崩しで使いやすくなったほか、鳳翼中の燕落とし（派生で出せる空中投げ）が特殊追撃判定となった。そのため、百烈びんた→ドライブキャンセル鳳翼→派生C→しゃがみC→鳳翼→燕落としといった連続技が可能になっているぞ。鳳翼とユリ雷神脚によるガード崩しも健在なので、とにかく接近できた際の攻め手には事欠かない。半面、一度間合いが離れてしまうと、接近するために取れる行動がやや貧弱なので、いかに近づくかが課題となりそうだ。

キング

主に通常技が強化されているキング。近距離立ちCの強化によって接近戦でのもみ合いに強くなり、ジャンプDの持続が長くなったことによって空中から攻め込みやすくなっている。これらの変更点を武器に、飛び道具をうまく使って的を絞らせない闘い方を心掛けていこう。接近するチャンスができたときは、通常投げと、対の選択肢となるしゃがみB→立ちB→スライディングという連係で攻め立てていきたい。キングの通常投げはダウン回避不能で、起き攻めのチャンスにもなるぞ。

八神 庵

システム変更の恩恵を受け、さらに高火力キャラへと変ぼうを遂げた通称「爪庵」。NEO MAXがHDコンボ中に2ゲージで出せるようになったため、コストパフォーマンスのいい連続技が組みやすくなっているのだ。また、調整点の多くが、連続技を強化したり、攻めを継続しやすくするためのものになっているので、高火力を武器にどんどん攻め込んでいこう。百合折りや梢棒、しゃがみB等を駆使して積極的に相手を崩していきたい。EX衝月の無敵削除は痛いが、EX鵺討ちや八稚女などで補おう。

マチュア

細かい強化点が多く、面白いキャラに仕上がったマチュア。強メタルマサカーのダメージが大きく、ガードさせてもこちらが有利なので、この技を絡めた固めを構築していこう。ヒット時には立ちBなどがつながるので、そのまま連続技を決めていきたいところだ。ガード崩し能力自体は高くないので、デスペアーでうまく跳び回り、的を絞らせずに動くよう心掛けよう。デスペアーの離陸直後の無敵時間もうまく利用したい。ゲージ依存度があまり高くないことから、先鋒・中堅に置くのがオススメだ。

バイス

主に連続技が強化されたバイスだが、やはり、特殊追撃判定を持つEXディーサイドの存在が最大の強み。空中戦で競り勝った後だけでなく、ジャンプ防止技の立ちAや、しゃがみDからもEXディーサイドで引き寄せて連続技を決めよう。相手がEXディーサイドに怯えて攻めあぐねているところに投げを狙いにいければ理想的だ。EXメイヘムが無敵技として頼れるので、ゲージがあれば防御面でも不安はない。ゲージ依存度が高いので、残りのゲージが何本かは、常に気にかけておこう。

リョウ・サカザキ

下段受け（⬅＋B）の全体フレームが短くなっており、相手を固めていく上で使いやすくなっている。これに加えて氷柱割り（➡＋A）の発生も早くなり、弱虎咆のスピードも上がっているため、よりアクティブに動けるようになっているぞ。どっしりと構えるかのような闘い方だけでなく、相手を攻め倒すような動きも可能になり、より万人向けのキャラに仕上がっている。システムの変更により、ガードクラッシュを誘発させにくくなった点が気になるが、EX虎煌拳を絡めた固めも健在だ。

ロバート・ガルシア

旧AC版から、かゆいところに手が届く調整がなされているロバート。地上吹っ飛ばし攻撃の発生が早くなり、この技と龍撃拳を用いた固めが強力になった。「跳ばせて落とす」だけではなく、龍撃拳を交えつつ相手を固めていくスタイルが取り入れやすくなったぞ。飛び道具への対処が苦手なキャラに対しては、十分な働きを見せてくれるはずだ。その他、EX龍虎乱舞の最終段が固定ダメージとなり、長めのHDコンボでも効率良くダメージを奪えるようになったのはうれしい限り。

タクマ・サカザキ

今バージョンでもその恐ろしいまでの火力は健在。とにかく連続技を狙っていくスタイルでOKだが、今作ではジャンプ攻撃ののけぞりが小さくなってしまったので、ジャンプ攻撃以外の崩しも利用していきたい。そこで注目したいのがEX極限崩撃だ。成立後にダッシュで相手を通り抜けることはできなくなったが、落ち着いて連続技を決めるチャンスであることに変わりは無い。守りの面では強龍虎乱舞が切り返し技として使えるが、発生が遅いので、やはり相手から攻められる前に攻め倒してしまいたい。

キャラ名	変更点詳細
不知火舞	「弱龍炎舞」の攻撃判定を上方向に強化。
	NEOMAXの発生が早くなり、三角飛び前から時間停止が発生するようになった。
	「空牙」の移動距離や落下軌道を調整
	「鳳翼」中の「燕落とし」を特殊追撃判定に変更。【※特殊追撃判定＝通常は追撃不可能な空中の敵に追撃が可能な特殊な判定】
	立ちBの発生を早く
	ジャンプAが「ユリ雷神脚」でキャンセル可能に。
	ジャンプ吹っ飛ばしの攻撃判定時間の増加。
	「弱百烈びんた」を1F投げに変更
	「百烈びんた」をドライブキャンセル対応に調整（ただし、EX版は対応していない）。
	「EX百烈びんた」の攻撃判定出現後から無敵時間が切れるまでの時間を短く。
	「覇王翔吼拳」の硬直時間を減少
	ジャンプDの攻撃判定持続時間を増加
	近距離Cの発生を早く調整
	「強空中ベノムストライク」の反動を短く調整。
	遠距離Dの硬直時間を減少
	単発版「スライディング」をキャンセル可能に
	単発版「外式杭」の攻撃判定を強化、コマンド投げからの追撃がより安定するようになった。
	「強衝月」の前進距離を増加。
	「八稚女」（EX版含む）を受け身不可能に変更、「炎庵」と異なり、起き攻めがしやすくなっている）。
	「EX衝月」の無敵時間を削除（ただし足元は無敵
	「[illegible]」のガード時の硬直時間を減少（通常攻撃での反撃は受けない）
	「エボニーティアーズ」の発生を早く ヒット時に追撃が可能
	「弱メタルマサカー」を1ヒット技に変更
マチュア	「EXデスロウ」がしゃがみ状態の相手にヒットした際、のけぞるように（1～4ヒット間にしゃがみ状態の相手でも「強メタルマサカー」をドライブキャンセルすればコンボになる。
	「EXデスペアー」を相手がしゃがみ状態でも裏に移動しないよう変更。
	「強メイヘム」の硬直時間を減少 先端当てをすると強攻撃などで追撃が可能
バイス	近距離DDの連携攻撃を追加（HD中のみキャンセル可能）。
	ジャンプ吹っ飛ばしの発生を早く。

キャラ名	変更点詳細
	「EXメイヘム」の発生を早く
	「強ディーサイド」から「強メイヘム」がコンボになるように調整
	「EXディーサイド」ヒット時の硬直時間を減少 通常技での追撃が簡単になりました。
	「スプラッシュ」（派生含む）ヒット後、「オーバーキル」でスーパーキャンセル可能に。
	「オーバーキル」をMAXキャンセル対応に変更
	「オーバーキル」の入力を緩和（最終コマンド入力が下方向いずれでも発生）
	キャンセル版「ドッケン」のダメージを70→45に減少。
	「オーバーキル」のダメージを220→200に減少
	「EXメイヘム」のダメージを160→120に減少
	「虎煌拳」の前進距離増加
	「上段受け」、「下段受け」全体フレームを短く調整。「下段受け」は特に短くなっているので本来用途の受け以外にも連係として使用可能。
	「強版暫烈拳」のヒット後の硬直時間を減少 画面端なら「弱版虎煌拳」等で追撃が可能。
	単発版「氷柱割り」の発生を早く
	「弱虎砲」の上昇時間/攻撃判定持続時間を短く（ただ全体時間も減少しているため、小回りが利くようになった）。
	「弱虎砲」をドライブキャンセルで追撃が可能となるように
	「覇王翔吼拳」の発生を早く（飛び道具対策や強攻撃のコンボに使用できるようになった）
	立ち吹っ飛ばしの発生を早く調整。
	「飛燕疾風龍神脚」を受け身不能に変更。
	「弱飛燕疾風脚」の発生を早く 弱攻撃からのコンボが可能
ロバート・ガルシア	単発版「アッパー」ヒット時、垂直に浮くように（過去作品の「裏拳」ヒット時の軌道のようになっている）。
	「EX幻影脚」ヒット時の硬直時間を減少（画面端ならドライブゲージ無しでの追撃が可能）
	「EX龍虎乱舞」ガード時の硬直時間を増加 ガード時、反撃確定となる
	「EX龍虎乱舞」のダメージ内容の調整（全体ダメージには変化は無いが、コンボ時のダメージ強化としてフィニッシュの補正無しダメージを100に変更
	「覇王翔吼拳」の発生を早く 強攻撃からのコンボが可能
	ジャンプ吹っ飛ばしの発生を早く。
	スタン値の調整
タクマ・サカザキ	「EX極限虎煌」の発生を早く、硬直を短く変更（ただし通常攻撃、特殊攻撃からコンボにはならないので注意が必要）。
	「強龍虎乱舞」の発生を早くしました（弱版に比べると発生は遅いが無敵時間が攻撃発生後まである）。
	「弱飛燕疾風脚」のダメージを70→50に減少。
	「足刀蹴り」中、カウンターやられが発生するよう修正。

キム

半月斬のスキが増大し、気軽に出すことができなくなったが、トラ・ヨプチャギ(➡➡+A)がしゃがみのけぞり中の相手にヒットするようになったため、連続技でパワーアップしている。相手に攻めかかる場合はジャンプ吹っ飛ばし攻撃やジャンプAをうまく使っていきたいが、システムの変更により、地上技へとつなぐのが難しくなったため、地上で押していくのが重要になるぞ。地上技では遠距離立ちDがけん制技として優秀。ヒット時にはこちらが大きく有利なので、連続技へとつなぎたい。

ホア・ジャイ

弱ドラゴンバックブリーカーが1フレーム発生となり、ガード崩しとして使いやすくなった。そして、技中に空中判定となる地上吹っ飛ばし攻撃が強化され、固めで使いやすくなっている。これらに加え、硬直の減ったドリンク飲みを積極的に使って必殺技を強化し、相手をガンガン押さえ込んでいくスタイルを採るのがオススメだ。強化版の強ドラゴンテイルで攻め込んでいこう。ドリンクの効果のあるうちに攻め込んでゲージを回収し、効果が切れた後にまた飲む……という流れが理想だ。

ライデン

代名詞でもあったスーパードロップキックが弱体化し、前作とは異なるスタイルが求められるようになった。ジャンプDが強化され、低姿勢技をつぶせるようになり、めくりで相手のガードを崩しやすくなっている。また、弱毒霧の性能の変更により、連続技面でもパワーアップ。積極的に攻めていけるキャラになったぞ。スーパードロップキックもLv1、2が連続技に組み込みやすくなっているので、HDコンボを伸ばす際に使っていける。生まれ変わったライデンを見せ付けてやろう。

K'

以前のような凶悪さは無くなったが、依然として持っている技の性能すべてが高水準であり、特殊追撃判定技が増えるなど、細かい強化点もある。基本的には強アイントリガーとその派生技で相手の動きを抑止し、ジャンプ攻撃で相手に乗っかっていく形がいい。空中戦で競り勝ったときは、着地後に再度ジャンプして発動と同時に空中ミニッツスパイク(BC同時押しで出す)からドライブキャンセルでEX空中ミニッツスパイクへとつなぎ、そのままHDコンボへと持っていきたい。

マキシマ

全体的に火力が下がってしまったので、前作よりも手数が必要となりそうだ。強化されたM9型マキシマミサイル(試作)(⬇+C)を適度にばらまきつつ、カウンターヒットが取れたら、追撃判定の強化されたEXマキシマプレスで追撃して端へ追い込みたい。こちらから攻めるならば、ジャンプCなどで積極的に乗っかり、しゃがみBと投げを交えてガードを崩していこう。ゲージに余裕があれば、EX空中ベイパーキャノンを出して相手の対空技をつぶしながら攻め込むのも面白い。

クーラ・ダイアモンド

EXレイスピンの無敵時間が削除され、また、各種必殺技のゲージ回収能力も低下したため、やや弱体化が目立つ。しかし、ダウン回避不能で起き攻めにいける通常投げが健在であるほか、立ちBのリーチが伸びているため、攻勢に転じたときの爆発力はかなりのもの。下段始動の連続技とジャンプCによる揺さぶりを交えつつ、ガンガン押していこう。守りに入ってしまった場合、本当に安心して出せる返し技がEXクロウバイツしか無いため、相手に攻め込ませないよう自ら攻め込む姿勢が重要だ。

アッシュ・クリムゾン

跳ばせて落とすという基本戦法は変わらず、より相手に嫌がらせがしやすくなったアッシュ。注目すべきはジェニーの設置持続時間の増加。ジェニーを目の前に設置しておけば、たとえ相手に跳び込まれても、ジェニーが相手にヒットして連続技を妨害してくれるぞ。そのほか、ジェルミナールの仕様変更により、サンキュロット分のゲージだけで相手の必殺技を封じることができるようになっている。サンキュロット絡みの連続技は非常に難度が高いが、見た目も良いのでぜひ練習してみてほしい。

サイキ

アッシュの先祖というだけあって、通常技のモーションはほとんど同じ。しかし、細かい部分で性能の違いがあり、全体的に使い勝手のいいものがそろっているぞ。注目すべきは遠距離立ちD。これは「足払い系の技に対して強い」上、「前進するためリーチが長く」、さらに「ガードさせて五分」と、地上戦で非常に役立つ性能になっている。この技と優秀な飛び道具「鬼抑ノ月」で相手を制圧していこう。対空は必殺技「刎釣瓶ノ鉈」と超必殺技「鷲羽落」で決まりだ。

炎を取り戻した庵

「爪庵」とは必殺技の構成が大きく異なり、過去シリーズのものとほぼ同じになっている。葵花が従来通り強制ダウンでありダメージが大きいので、連続技の締めを葵花にして攻めをループさせていこう。攻めの手段として、成立後に追撃可能なコマンド投げである屑風もあるため、ガード崩しからダメージを一気に奪う能力も高い。闇払いも鬼焼きも飛び道具、対空技として優秀で、攻守ともにスキはない。火力面ではやや物足りないところはあるが、先鋒キャラとして自信を持ってオススメできる性能だ。

ビリー

『KOF '95』のころの衣装が戻ったビリー。通常技がおおむね一新されており、しっかり把握しておく必要があるぞ。ビリーの技の中で真っ先に覚えたいのが、大回転蹴り(➡+A)だ。単発で出すだけでなく、しゃがみBからもこの技へとつないでいき、相手を押さえ込もう。ガード崩し能力は高くないので、ここに通常投げを交ぜていき、貪欲に相手の体力を奪っていきたい。必殺技で特筆すべきはEX強襲飛翔棍。切り返し技として優秀であり、ヒット時には追撃できるため、連続技でもお世話になるぞ。

Mr.カラテ

立ちDと地上吹っ飛ばし攻撃以外のすべての地上通常技が、ヒット時に前大ジャンプでキャンセルでき、従来の『KOF』には無かったような攻めが展開できる。虎煌拳は、飛ばないもののリーチがそれなりにあり、さらに虎咆とEX龍虎乱舞が対空に使いやすいため、「跳ばせて落とす」に近いスタイルを採ることも可能だ。ジャンプの高度が低く、ジャンプ攻撃自体も強力であるため、攻め手にも事欠かない。移動投げである翔乱脚や、当て身技もあるので、できることが多く非常に面白いキャラクターだ。

ネスツスタイル京

見た目はそっくりだが、通常技、特殊技、必殺技ともに、表の京とは異なっている。特筆すべきは立ちA。表の京とは異なり、しゃがんでいる相手にも当たるようになっており、固めに使いやすいぞ。特殊技では、轟斧(➡+B)が強攻撃からキャンセルでつながるので、連続技で使いやすい。代わりに八拾八式(⬇+D)にはキャンセルがかからなくなっている。必殺技については、荒咬みが弱攻撃からつながるの特徴的だ。積極的に攻めて、一気に体力を奪ってしまうスタイルでいこう。

キャラ名	変更点詳細
[illegible]	「EX飛翔脚」の硬直時間を減少、通常技で追撃が可能に
	「トラ・ヨプチャギ」がしゃがみやられ状態の相手にヒットするように攻撃判定を強化。
	「半月斬」の硬直時間を増加
	「弱空中半月斬」がしゃがみやられ状態の相手にヒットするように調整(ただし、上方向の攻撃判定は短くなっている)。
	「EX半月斬」ヒット時の硬直時間を減少
	「鳳凰飛天脚」の性能を変更(弱版:無敵時間あり、前方向に吹っ飛ばす性能。強版:無敵時間無し、垂直に吹っ飛ばす性能。どちらも空振り時の硬直時間を増加)。
	「弱飛燕斬」の無敵時間を減少(上半身無敵のみになっているので要注意)。
	「EX空中鳳凰脚」の追加(攻撃発生から数フレームのみ無敵時間がある)
[illegible]	「ドリンク飲み」の全体フレームを調整
	立ち吹っ飛ばしの性能を変更(前進距離延長、下段無敵)
	「強ドラゴンテイル」の硬直を短くし、ヒット後さらに通常攻撃で追撃が可能に。
	「弱ドラゴンバックブリーカー」を移動投げから、その場で投げる1F投げに変更
	「弱ドラゴンテイル」の発生を早くし、強攻撃からコンボになるよう変更。
	「EX空中ドラゴンキック」のダメージを調整し、地上版と同様に3ヒットで154のダメージに。
	「EXドラゴンテイル」ガードクラッシュ値の低下
	しゃがみBからHD発動可能になるように調整
[illegible]	「[illegible]」の硬直時間を減少(ヒット時はコマンド投げがコンボになる)
	「スーパードロップキック」を調整(1.レベルアップにかかるタメ時間の増加 2.無敵時間の削除 3.ガードクラッシュ値の低下 4.ガードキャンセルからの発動が不可能に変更 5.吹っ飛びを調整)
	ノーマル・大ジャンプDの攻撃判定を下方向に強化(低い姿勢の相手に空振りしにくくなった)。
	「ジャイアントボム(フェイント)」の硬直時間を減少
	「EXライデンボム」の前方向への移動距離を短く調整
	「ライデンボンバー」を完全無敵に変更
	「[illegible]中ジャンプCのダメージを[illegible]に変更
[illegible]	「EXアイントリガー～セカンドシュート」の性能を変更(弾速がだんだん上がり2ヒットするように)
	ジャンプB、Dの攻撃判定、攻撃判定持続時間の調整
	「空中ミニッツスパイク」が特殊追撃判定に
	「EX空中ミニッツスパイク」の硬直時間を減少
	「アイントリガー」の硬直時間を増加(派生も含む)。
	「ナロウスパイク」ガードの硬直時間の増加。
	「弱クロウバイツ」の無敵時間を減少(上半身無敵のみ)
	「ミニッツスパイク」(空中含む)の性能を調整。相手との距離関係なく一定の早さで発生するように。
[illegible]	「EXチェーンドライブ」が特殊追撃判定に
	「ハイパーチェーンドライブ」が完全無敵に
[illegible]	「M9型マキシマミサイル(試作)」の硬直時間を減少
	「空中ベイパーキャノン」発生後、その場で落下するように。
	通常技のガードポイントでガードした場合、攻撃前にキャンセル可能に
	「EXマキシマプレス」の追撃判定を強化。吹っ飛ばし攻撃カウンターヒットから追撃が可能
	「EXマキシマプレス」ガード時に離れないように調整(反撃を受けやすくなっているので要注意)
[illegible]	立ちBの動作を調整(AC版に比べてクーラが前方向に移動して攻撃リーチが増加)
	「スライダーシュート」の硬直時間を減少。
	「EXレイスピン」の無敵時間を削除。
	「EXレイスピン～シット」の硬直時間を減少。
	「EXダイアモンドエッジ」の発生を早く。
	「フリーズエクスキューション」の追撃判定を強化、発生を早く。
	「EXカウンターシェル」の攻撃判定の強化
サイキ	通常投げで相手キャラクターの各ゲージが増加しないよう修正。
炎を取り戻した庵	「八稚女」キャンセルの入力受付開始フレームを調整。
	しゃがみガード成立時に継続してしゃがみガードをすると、一瞬立ちガードモーションが表示される現象を修正。
ビリー	HDキャンセル発動時の無敵時間を削除。
Mr.カラテ	「足刀蹴り」中、カウンターやられが発生するように。

トッププレイヤーの視点にせまる!

蒼の学び舎 Vol.3

今回は、やり込みに裏付けられた堅実な立ち回りが持ち味のサトシ氏が登場。実戦で磨かれた緻密な戦術に注目だ。

全国大会では辻川さんとともに「勝ちたい」と強く思っています

──格闘ゲームを始めたきっかけは?

サトシ：勝つためのテクニックを、研究し始めたのは『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001』からでしたね。家のインターネット環境が比較的充実していたので、強い行動を調べて、友達との対戦で実践するというのが、やり込みの始まりでした。そのあと『ギルティギア』シリーズをやり始めるんですが、最初はソルを使っていて、全然勝てなかったんですよ。そこで、僕の兄がポチョムキンを使って、コマンド投げだけで勝っているのを見て、「これならできそう」と思って、しばらくはポチョムキン使いとして過ごしました(笑)。この期間は、ネットの情報を確認したりもしながら、自分なりのやり込みを続けていきました。僕は、トレーニングモードや一人用があまり好きではないので、対戦に比重を置いて遊んでいました。負けても、気にせずコインを入れるという、原始的なやりかたですね(笑)。こうしたやり込みに加えて、シリーズを追うごとにポチョムキンが強くなっていったことで、いくつかの大会でそれなりの結果が出ましたね。

──それでは、『ブレイブルー』を始めたきっかけは。

サトシ：もともと、2D格闘ゲームは好きなんで、[illegible]したら[illegible]ってみるんです。それで『BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER』(以下『BBCT』)を触ったときに、『ギルティギア』の経験値でそこそこ勝てるなというのを感じて、継続してプレイしていきました。やり込んでいくうちに、これは『ギルティギア』とは違うゲームだということがはっきり分かってきたんですけど、自分にとって『BBCT』は、肌に合うゲームだったんです。『BBCT』をプレイしていない人から見ると、レイチェル、アラクネ、ニューの3強でしょ、と[illegible]されることが多いんですけど、その三人を[illegible]って[illegible]して勝つには、三人それぞれの[illegible]しきるという、かなりレベルの高いことを要求してくるゲームなんです。続編に当たる、『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』を"クソゲー"と、大会の場で発言したことがあるんですが、これは当時、『BBCT』よりも安直なゲームになったなと感じたからなんです。今思えば、盛り上がっている舞台で言う必要のなかった発言なので、反省しています。

──現在稼働中の『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT 2 Ver.1.1』の遊び心地はいかがでしょう?

サトシ：個性的な戦術同士がぶつかる、面白い作品だなと思っています。この作品に関しては、キャラ差がそれほどない、バランスの良い作品だと思うのですが、僕はそれよりも、キャラクターごとの個性的な戦術がぶつけあえるのが楽しいと感じます。ある程度キャラ差があって、そのキャラ差を実戦で証明するというのも、格闘ゲームの面白さとだと思うんですよ。職人系のキャラクター、好きなキャラクターをやり込むのは、素晴らしいことだと思うんですが、それを理由に、「キャラ差が」と強く主張されると、ちょっと悲しいです。

──どのようなキャラクターを好んで使いますか?

サトシ：最近は、強くて、自分にとって面白いキャラクターを使うことが多いですね。攻略の項目でも書かせていただいたんですが、僕は技と技の差し合いが好きなんですよ。ラグナは一作目から、サブキャラクターとして使っていたんですが、今回の強さなら、大会でも楽しめると思ったからです。

サトシ

『ギルティギア』では、ポチョムキン使いとして名を馳せた関東の強豪プレイヤー。『ブレイブルー』シリーズでは、作品を追うごとにキャラクターを変更する器用な一面も。大会での勝負強さにも定評がある。

使用キャラクター：ラグナ

テクニカルすぎる連続技や連係を持つキャラクターは苦手なんですが、ラグナは、連続技の難度も適度で、動かしていて面白いです。

──この記事が掲載されるころには、大規模な全国大会「ぶるれぼ」の結果が出ていると思うのですが、この大会の抱負をお聞かせください

サトシ：「勝ちたい」と強く思っています。辻川さんという、強いプレイヤーと組めた幸運に甘えず、当日までやり込みを続けたいです。

──本誌の読者にメッセージをお願いします。

サトシ：『ブレイブルー』は今、熱い格闘ゲームの一つです。プレイヤーのコミュニティが若く、元気なのも特徴だと思うので、何か格闘ゲームを初めてみたいと思っている方にもおすすめです。ぜひゲームセンターで、対戦しましょう!

[illegible]

お互いのプレイヤーがやりこみを重ねた結果、キャラ相性通りの結果が出る対戦に魅せられ、美しい[illegible]

サトシ的キャラクターランキング

──サトシさんが考える、現状のキャラクターランキングについてお聞かせください

サトシ：僕が分類すると、SとAの2段階評価になってしまいますが、これは特に弱いキャラクターがいないからです。最初、ツバキやジンが弱いと言うプレイヤーもいましたが、最近ではやり込みを重ねて、勝っているプレイヤーも増えてきました。これは、プレイヤーの腕前もあると思いますが、それ以上に本作ならではの新しい戦術や対策を構築できてきたからだと思うんです。

──本作のキャラクターで、特に注目しているキャラクターなどいれば、お聞かせください

サトシ：自分の使っているラグナは、大幅不利になる組み合わせがないのが強みですね。ただし、どのキャラクターにも、大幅に有利をつけにくいという位置づけのキャラクターです。作品を追うごとに強化されて、ようやくこの位置にきたという印象です。ほかのキャラクターでは、対戦経験の少ない、レイチェルは気になる存在ですね。関西方面にこのキャラクターを使う強豪プレイヤーが数名いるので、どこかで対戦できたらと思います。大会では当たりたくないですけど(笑)。

ランク	キャラクター
S	ラグナ　タオカカ　アラクネ　ハクメン　ラムダ　ミュー　ヴァルケンハイン
A	ジン　ノエル　テイガー　タオカカ　レイチェル　バング　ライチ　カルル　ツバキ　ハザマ　マコト　プラチナ

Tactics1 対空迎撃からチャンスを作る

格闘ゲームを遊ぶうえで、サトシ氏が特に重視しているのが、対空攻撃の[illegible]、ジャンプ攻撃[illegible]られるかで、[illegible]。ラグナを使う[illegible]ンプA、立ちAといった対空の使い分けを[illegible]いうことを[illegible]させることや、[illegible]作りやすくなるのだ。
また、対空からのコンボは習得必須とのことである。

対空迎撃からは連続技に持ち込むのが理想。ラグナの対空攻撃はリターンの大きさが魅力。

➡+Aがカウンターヒットした際は、普段よりもダメージの高い連続技を決めるチャンス!

Tactics2 リーチの長い立ちBを活かす

ラグナはリーチの長い立ちBを攻めの起点や相手の技の空振りに差し込めるのが強み。サトシ氏はこのボタンを押していい場所にこだわり、押すことはできるが、リスクがある間合いでは、あえて踏みとどまるという変化のついた動きを見せている。また、ジャンプCを技の先端を当てるように繰り出し、ジャンプCの先端→ダッシュ立ちBという流れで連続技を狙えるのもラグナならでは。サトシ氏の対戦では、ジャンプCをけん制技や対空技の空振りにヒットさせるというシーンも多く見られる。

立ちBにリスクを与えやすいキャラクター[illegible]

Tactics3 無敵技を持つからこそ“我慢”せよ

サトシ氏がラグナを使ううえで特に気を配っているのは、Cインフェルノディバイダーという、強力かつ安易な切り返し手段を持つからこそ、それに頼りすぎず、ガードやバリアーでしのぐという選択肢を見せること。Cインフェルノディバイダーを警戒して連係の手が緩まるということも多いので、うまくその部分とガードが噛み合えば、攻めから簡単に抜け出せることもあるのだ。試合の後半になると、この「我慢」が相手の読み合いの混乱を招き、試合のヤマ場でのインフェルノディバイダーがヒットするということも多いそうだ。

Cインフェルノディバイダーを警戒した連係は、密度が薄いものが多く、抜け出しやすい。

Tactics4 連続技のあとは端の維持を徹底!

本作では[illegible]連続技が強力。そのため、ラグナでも画面端を[illegible]ことが理想的なのだ。しかし、ラグナの連続技は、うまく[illegible]
画面端に追い込まれた状態からでも、Cインフェルノディバイダー→ラピッドキャンセル→ダッシュなどで、位置を入れ替えつつ[illegible]ラグナの強みなので、画面位置に応じたものを選択したい。

コンボの締めは、ヘルズファングやまだ終わりじゃねえぞなど、ラグナ側有利となる技だ。

D攻撃を混ぜてコンボを決めれば、弱点である体力の低さもある程度カバーできる。

サトシ厳選連続技集

対空攻撃からなど、実用的なラグナの連続技をここに紹介。連続技を決めた後の状況を有利にすることも考えられているぞ。

●限定条件の見方
キャラ名の下にある表記は以下の条件を表します。
中央……画面中央限定
端……画面端限定
CH……初段カウンター限定
○%……数値分ヒートゲージを消費

●表記の見方
連続技内の各表記は以下の意味を表します。
【 】内……リボルバーアクションでのつなぎ
{ }内……繰り返しや選択肢が複数ある場合のひとまとまり
Ⓒ➡……キャンセルでのつなぎ
Ⓙ➡……ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓡ➡……ラピッドキャンセルでのつなぎ

ラグナ
中央 CH

(画面中央よりも少し画面端に寄った状態)➡+A(カウンターヒット)→【立ちC→立ちD(2段目)】(ダッシュ)Ⓒ➡→(少しダッシュして)【立ちB→立ちD(1段目)】Ⓒ➡デッドスパイク→立ちC(ハイジャンプ)Ⓙ➡【ジャンプC→ジャンプD】Ⓒ➡ベリアルエッジ→立ちD(1段目)→Cインフェルノディバイダー→アッパー→横吹き飛ばし→ダッシュ⬉+CⒸ➡まだ終わりじゃねえぞorヘルズファング→追加攻撃

画面中央よりも少しだけ進んだ位置で、➡+Aによる対空攻撃のカウンターを確認したら、この連続技を優先的に狙っていく。ベリアルエッジのあとの立ちD、立ちDのあとのインフェルノディバイダーを少し遅めに出すのがポイント。画面端の連続技と同程度の追撃を決められるため、見返りが非常に大きく、連続技完走後も、相手画面端を維持した状態になるのが強み。ここからは、ダッシュしゃがみAなどで、相手の復帰した瞬間を攻めることで、容易に攻めを継続できる。ヒートゲージの回収量も多いので、ぜひとも練習しておきたい。

ラグナ
中央

(画面中央から少し画面端に寄った状態)立ちA空中ヒット→立ちA(ハイジャンプ)Ⓙ➡→【ジャンプA→ジャンプC】Ⓙ➡ジャンプCⒸ➡ベリアルエッジ→(ダッシュ)立ちCⒸ➡Dインフェルノディバイダー→アッパー→踵落とし

ラグナの立ちAは打点が高く、相手のジャンプにひっかけるように使うことで、対空攻撃として活用できる。この連続技は、ダメージこそ低いものの、立ちAからつなげられる貴重なものだ。立ちA→立ちAでヒットを確認したら、ハイジャンプからのジャンプA→ジャンプCで距離を稼ぎつつ、相手を画面端に近づけるのがポイントだ。ベリアルエッジのあとは、少しだけダッシュして立ちCで追撃しよう。この連続技のあとは、相手の移動置き上がりを制限するように、後方空中ダッシュや、ダッシュしゃがみAなどを使って、画面端をキープしよう。

ラグナ
端

(画面端)【しゃがみB→⬉+C】Ⓒ➡まだ終わりじゃねえぞⓇ➡➡+C(ダッシュ)Ⓒ➡【➡+B→立ちC→立ちD(1段目)】Ⓒ➡デッドスパイク→立ちC(ハイジャンプ)Ⓙ➡ジャンプDⒿ➡【ジャンプC→ジャンプD】Ⓒ➡ベリアルエッジ→立ちD(2段目)Ⓒ➡Cインフェルノディバイダー→アッパー→横吹き飛ばし→ダッシュ⬉+CⒸ➡まだ終わりじゃねえぞorヘルズファング→追加攻撃

画面端に追い込んだ相手に狙いたい、下段始動の連続技。➡+Bを警戒している相手に決めやすいはずだ。ジャンプCなどをガードさせたあとに、ダッシュから狙っていけば、投げを警戒している相手にもヒットしやすい。このコンボの成功のポイントは➡+Bのあとの、立ちCをやや遅めに繰り出すこと。タイミングが早いと、立ちCが空振りして、相手に受け身をとられてしまうことが多いので注意しよう。連続技の締めは、連続技Iと同じく、まだ終わりじゃねえぞやヘルズファングを決められるので、手を休めずに相手の体力を奪いにいくといい。

オフィシャル全国大会、結果は……!?

3月17日、セガ本社にて開催された全国大会「格闘新世紀VI」の様子をリポート。シングル戦の頂点に立った戦士はだれだ!?

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A REVISION 1
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2011年11月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：学園 CREW

VIRTUA FIGHTER 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A REVISION 1

トーナメントの流れ

まずは当日予選3枠(＋欠員補充1枠)をかけての当日予選から始まった「格闘新世紀VI」。あいにくの雨模様だったが、当日枠を求めて100名以上のバーチャファイターたちが集結した。

決勝トーナメントは8名を1ブロックとする8ブロック(計64名)、1ブロックごとにベスト8までを一気に決定する新しいスタイルの進行となった。

一発勝負のトーナメントには付き物の波乱もいくつか見られ、前大会覇者「とまりおん」(リオン)や、本命視されていた関西の「穴熊」(ジャッキー)、VFターミネーターこと「ジョセフ」(アキラ)が緒戦で姿を消す。一方で、有力視されるプレイヤーたちが激戦の末に勝ち上がり、各ブロック代表のベスト8は下の図のようになった。

ベスト8にはベテランあり、若手ありの構図。キャラクターはジャン、ジャッキー、リオンが各2名ずつ、アキラは0という意外な(!?)組み合わせに。

ここから「こえど」、「ちび太」が勝ち上がり、続いて若手No.1との評価も高い「ばすた～」、東海から関東へと進出してきた「ぷうた」らが、それぞれベスト4へと駒を進めた形となった。

「こえど」VS.「ちび太」は、一歩間違えは死の危険すらある⇐⇐Ⓚでの暴れというデンジャラスな攻めを通した「ちび太」が、ひと足先に決勝の席へ。

方や「ばすた～」VS.「ぷうた」は、コンバネ相性かコマンドミスの見られる「ばすた～」に対し、「ぷうた」が抜群の攻めセンスを発揮して勝利。

同キャラによる決勝戦もあり得る組み合わせだったが、ここはキレイにキャラが分かれる形となり、運命の決勝戦は「ちび太」VS.「ぷうた」に。

バーチャの熱、未だ冷めやらず！　朝8時受け付けの当日予選に、100人以上がエントリーしたことには筆者もオドロキ!?

決勝戦

13歳のときから一流どころを相手に腕を磨き、ベテランと呼ばれるようになった現在では数々の華麗な戦績と伝説を持つ"バーチャ神"こと「ちび太」のリオン。しかし、ことオフィシャル全国大会(小規模のものを除く)では優勝に縁が無く、一時期は「無冠の帝王」などと呼ばれることもあった(実際には闘劇をはじめとする数々の大会で優勝しているが)。対するは、東海地方の顔役、ひいてはジャン業界の顔役として、奇しくも準決勝で「ちび太」に敗れた「こえど」の盟友でもある「ぷうた」。

スタイルこそ違えど、攻めのセンスに定評のある両名による決勝戦は、準決勝で同じリオンの「ばすた～」を破りキャラ対策も万全とも思えた「ぷうた」[illegible]かと思われた……[illegible]を開けてみれば確反ミスをスピード感あふれる試合運びでフォローするなど、"ちび太ワールド"へと引きずり込んだ「ちび太」が、勢いで押し切っての優勝！

永らくオフィシャル大会で勝ち切れなかった「ちび太」が、未だ健在といわんばかりのプレイを披露して、ついに全国大会を制した。

格闘新世紀VI ベスト8トーナメント表

優勝「ちび太」(リオン)!!

特殊称号"不敗神話"！

ネットの普及によるキャラ対策の細分化、フレームやネタの研究速度などによって、「ちび太」のスタイルは近代バーチャにおいては不利とも目されていたが、天性の「当て勘」、予想外の動きで困惑させるファンタジームーヴは衰えておらず、現代の理詰めバーチャにも十分通用することを証明した。長きにわたるオフィシャル無冠に自ら終止符を打った「ちび太」に与えられた特殊称号は"不敗神話"。"神"はついに"神話"になった……!?

総評　正直なところ、前回覇者「とまりおん」や「穴熊」、「ジョセフ」、「フルスイング」といった面々の活躍を期待していたが、結果はご覧の通り。この結果が悪いというわけでは無く、むしろ番狂わせと本命の勝ち上がりという両面を満たした希有な大会であったかと思われる。惜しむらくは、「イトシュン」(ブラッド)、「バイダーマン」(ジャッキー)なども予選通過してほしかったのだが……。しかし、内容の濃い大会でしたね!!(妖怪PCJ)

ハイスコア連動企画「アルカディア杯」開催!!

DARIUSBURST EX ANOTHER CHRONICLE

ステージ構成ダイジェストを掲載！　キミの挑戦を待つ!!

STAGE 1
海底都市

物量で圧倒してくる雑魚編隊も、バースト強化のこのイベントモードなら気持ちよく一掃できるハズ

BOSS
MIRAGE CASTLE

パーツ破壊数とタイムボーナス、折り合いをどこでつけるかがカギとなる!?

STAGE 2
サルガッソー

デブリと中型機の連携の対処方法を間違うと、この面でアームを削られてしまうだろう

BOSS
ASSAULT JAW

速攻破壊をどこまで突き詰められるかが勝負！

STAGE 3
宇宙要塞

最終面といえば宇宙要塞!?　もちろん、この後に待ち構えるのは

BOSS
G.T.B

ここまで来たら、全力で捕鯨を楽しもう！

イベント基本ルール

◎イベント名
アルカディア杯

◎開催店舗
ダライアスバースト アナザークロニクルEX　オンライン稼働全店舗

◎開催期間
3月30日（金）8:00 ～ 4月8日（日）24:00

◎参加方法
開催期間中にモード選択画面に表示される「イベントモード」を選択し、レギュレーションに従ってエントリーすれば、だれでも参加可能（要プレイ料金）。

◎ルール
・機体制限無し（全機体使用可）
・付与効果：バースト強化

◎集計部門
シングル8部門とマルチ3部門で集計。
［シングル部門］機体別にスコアの8部門で集計
レジェンド／ネクスト／フォーミュラ／オリジン／セカンド／外伝／アサルト／ジェネシス
［マルチ部門］プレイ人数別合計スコアの3部門で集計
2人クラス／ 3人クラス／ 4人クラス
※マルチ部門は同機体使用不可。同機体を使用してプレイすることは可能だが、スコア集計からは除外されるので注意。

◎その他ゲームモード備考
コンティニュー制限無し
NESYSメンテナンス時間（AM6:00 ～ AM8:00）は、記録が登録されません。

◎入賞賞品
各部門の優勝者輩出店舗宛に表彰状を贈呈。

◎結果発表
DBACEX公式サイト（4月中旬）及び月刊アルカディア6月号（4月28日発売号）にて部門別の1位及び上位ランキングの発表をします。

バースト祭り開催！

今回のイベントモードのコンセプトは、「バースト祭り」。面構成は、上に記した通り、［海底都市　Mirage Castle］→［サルガッソー／Assault Jaw］→［宇宙要塞G.T.B］となっている。道中は雑魚やデブリが多いステージなので、雑魚編隊を気持ちよくバーストでなぎ払いつつ、スコアアップも楽しんでほしい。どの機体も概ねアームは多めに設定されているので、非バースト機体でも経験者ならクリアするだけは難しくはないハズ。BGMはいろいろなシリーズから採用しているのでお楽しみに。

スコア集計のルールについては右項にまとめておいたのでそちらを参照してほしい。また、シングルプレイだけでなく、マルチプレイも集計するので、友達と一緒に参加してみよう！

DARIUSBURST
ANOTHER CHRONICLE EX
オンラインイベント

「アルカディア杯」開催期間
3月30日㊎ 8:00 ～ 4月8日㊐ 24:00

詳しくは公式HPにて **http://darius.jp/dbac/**

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2012年2月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
[illegible]					
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Hゾーン	221,753,400	DMTetsu	ALL	タイトーステーション福岡天神（福岡）
	アサルト Iゾーン	206,785,350	KENO	ALL A-D-I	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	アサルト Wゾーン	245,826,000	KENO	ALL O-S-W	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	アサルト Yゾーン	215,070,630	桂ヒナギク	ALL QUY	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）
	オリジン Iゾーン	151,623,100	AFO	ALL ADIルート ノーミス	個人申請 パルケ上賀茂（京都）
	オリジン Vゾーン	164,061,000	レンきゅんれるれる♂みすちー@隠居勢入り	ALL グゾクせんせ1回転	個人申請 アミューズメントスクウェアチャンス笹口店（東京）
	オリジン Yゾーン	145,105,190	PAL@店長有難うございます!	ALL Q-U-Y	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	オリジン Zゾーン	214,420,750	PAL@団長のおかげです!	ALL Q-U-Z	個人申請 タイトーステーション池袋ロサ店（東京）
	ジェネシス Jゾーン	280,819,600	ねこび	ALL ルートC-F-J	個人申請 AM PIA川口店（埼玉）
	ジェネシス Kゾーン	267,782,900	ねこび	ALL ルートC-F-K	個人申請 AM PIA川口店（埼玉）
	ジェネシス Zゾーン	299,109,600	地獄龍H.S	ALL Q-U-Z	つるまき（栃木）
	セカンド Yゾーン	139,614,640	ハミ撮り男爵	ALL QUY	GAME 41（北海道）
	セカンド Zゾーン	207,975,200	ハム撮り男爵	ALL QUZ	GAME 41（北海道）
	ネクスト Hゾーン	184,246,400	KU@AKIBA	ALL A-D-H ノーミス	個人申請 ラくトス（東京）
	ネクスト Iゾーン	163,936,800	KU@AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	個人申請 ラくトス（東京）
	ネクスト Wゾーン	230,783,500	CAT@OOD	ALL ノーマル	大久保アルファステーション（東京）
	ネクスト Xゾーン	244,195,100	KU@AKIBA	ALL P-S-X ノーミス	個人申請 ラくトス（東京）
	ネクスト Yゾーン	191,877,400	SU@わぁいあかり90倍大好き	ALL Q-U-Y ノーミス タイステ水戸南様、対応感謝です!	個人申請 タイトーFステーション水戸南店（茨城）
	ネクスト Zゾーン	272,794,700	JMB-ひろりん	ALL Q-U-Z	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24（東京）
	フォーミュラ Vゾーン	208,548,800	YUN@	ALL O-R-V ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	フォーミュラ Zゾーン	277,166,400	KUDZILLA@鯨元帥	ALL QUZコース オリジナルEXモード	個人申請 ポート24 幸田店（愛知）
	レジェンド Yゾーン	193,557,840	ぴじょん@えすに感謝	ALL 1991枚 AGE	つるまき（栃木）
	外伝 Hゾーン	185,747,000	VEG@早く引退したい…	ALL まさかの1クレ更新	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド（東京）
	外伝 Yゾーン	179,720,570	T³-TBC	ALL QUY	GAME 41（北海道）
	外伝 Zゾーン	259,210,050	T³-TBC	ALL QUZ	GAME 41（北海道）
ブレイブルー コンティニュアム・シフトII	アーケードモード	8,740,230,596,300	とのお仕様-Ⓕ	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード Ver.1.07		6,311,600	ZTT氏今年もよろしくⓉ	ALL ネコアルク・カオス 姫あり	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive Ver.2.32	レーフ	79,998,810	龍神TSP@これで一区切り…じゃなかった	ALL βカートリッジ スピーナ爆撃 ファビアン戦350万+α落ち	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
鉄拳タッグトーナメント2		2'48"96	そうかパワー2012	ALL レイ・アーマーキング	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
exception		3,451,790	とじ"@シューティングラブ。	ALLとりあえずの目標達成!!そして350万への旅	個人申請 Hey（東京）
[illegible]					
デススマイルズ	フォレット・峡谷有り	647,911,825	太菱@大復活高インカム稼動中!	ALL	マットマウスパートII（神奈川）
	ローザ・通常	548,154,178	海人	ALL 残×5 ボム×0	個人申請 フレイスホット ビッグワン（埼玉）
星霜鋼機ストラニア	ストラニア・HARD	16,539,360	スコアタしてる男の人って…	7面ALL 6×S 1×A	個人申請 ROUND1スタジアム宮崎店（宮崎）
	ストラニア・NORMAL	15,830,220	もんちょこ@えび店配信マダー?	6面ALL ノーミス 6×S	個人申請 ROUND1スタジアム宮崎店（宮崎）
赤い刀	参号機	539,749,170	AKF@あとちょい…	ALL ライフ×5(削りあり)、ボム×6	個人申請 ゲームセンター渋谷会館モナコ（東京）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	3,855,065,406	だるるん	ALL 残2 B3	マットマウスパートII（神奈川）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプC・ストロング 通常2周	819,482,135,210	t2	表2周ALL 勝利のポーズ……決めっ!!	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
	タイプA・ボム 裏2周	790,345,279,641	D助@黒復活イベント開催希望	裏2周ALL	個人申請 埼玉レジャーランド春日部店（埼玉）
レトロ					
1941	1P	14,964,100	CNT!	ALL 連付	大久保アルファステーション（東京）
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプA	504,404,889	SPS@裏ノーミス狙いと大往生に戻ります	ALL ノーミス 残ボム0 1000万落ち	マットマウスパートII（神奈川）
ストライカーズ1945II	P-38 ライトニング	3,383,300	Y.斎藤	2周ALL 連付 1周158万 使用ボム×1	大久保アルファステーション（東京）
ナイトストライカー	Tゾーン	91,582,310	JMB-なかっぴ	ALL ALLパシフィスト 走り失敗	個人申請 ゲームナポレオン（神奈川）
ナムコクラシックコレクションVol.1	ゼビウスアレンジ	7,754,380	JMB-りゅう師匠IKA師匠に感謝、RR	ALL SP×2 連付	個人申請 ケ　ムナポレオン（神奈川）
バトルバクレイド アンリミテッドVer.		128,100,850	GFA2-ISO	ALL 連付 上級	Game in えびせん（東京）
フリーキック		231,300	フリーキックはSOHにおまかせ2012	1コイン16面	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
メタルスラッグX		7,739,450	いもっこ太郎@録画失敗orz	ALL エリ 連付 残機潰し有 3面盾2枚削りで2万アップ	大久保アルファステーション（東京）
首領蜂	Cタイプ	58,255,460	次回6000万予定? JMB-りゅう	2周ALL	Game in えびせん（東京）
出たな!ツインビー		4,703,300	ヘルニアM.B	2周ALL 連付	大久保アルファステーション（東京）
戦国ブレード	ユーニス	2,309,000	皆伝とりたい	ALL 忍者面無し	個人申請 セガ難波アビオン（大阪）
	翔丸	2,232,900	ノルモット	全2周クリア ショットボタン連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
怒首領蜂大往生	タイプA	2,085,806,910	痛痕の戒めスコア店長に謝れ!	ALL EX強化 残機3 残B0	個人申請 ケームハニック大和（神奈川）
忍		807,550	SYG-SINO	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）

■**お詫びと訂正**：前回集計時点で、以下のスコアが集計からもれていました。関係者各位にここにお詫びするとともに、訂正いたします。

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ホーンテッドミュージアムII		3,698,530	さよならビッグジョイ 遊撃手-まJU	ALL 100人救出 射的ミス	個人申請ビッグジョイ（大阪）

次回集計

●次回の集計（アルカディア145号）は2012年4月16日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は4月19日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『ダライアスバースト アナザークロニクルEX』は、これまで伸び悩んでいたオリジンの健闘が目立ちます。クリアパターンの安定化が進んできているようです。アサルトはパターン的には煮詰まり感が出てきているようですが、細かいポイントでまだまだスコアアップが望めそうです。

■『星霜鋼機ストラニア』は、今回サイドストラニアのNORMAL、HARDの2部門が更新。NORMAL部門ではノーミスが達成されています。もう一方のHARD部門は、やはりラスボス戦が鬼門のようで、ランダム要素の強い動きに苦戦している様子。こちらは、6面の量産型サイザクロスを高倍率で撃破するため、ソードのレベルを調整しているとのこと。

■『鉄拳タッグトーナメント2』はまさかの2分台が達成されました。使用キャラはレイとアーマーキングです。中ボス、ラスボスも含めて1戦あたり約20秒、1ラウンドあたり約10秒で倒さなければならないことを考えると、驚異的なスピードです。相手の技をくらわないのはもちろんのこと、交代させずに倒しきる体力調整も必要なため、大量のプレイが必要だったと思われます。

■『exceptions』の稼ぎの基本はザコ戦の早回しとボス戦の速攻。オブジェクトが密集している地帯に効率よくカタパルトを撃ち込んでいくのがセオリーです。今回はパターンに変化は無いものの、細かい部分を詰めて更新となりました。

■『赤い刀』(参号機)は、4面道中や、5面ボスなどで「念身アタックモードで敵を破壊した直後に念身を解除し、すぐに得点アイテムをオプションで捕捉、その後に敵弾をかすらせて大きくして回収」というテクニックを使用してスコアを伸ばしています。敵弾の誘導やオプション位置の調整、念身ゲージのリチャージ率が安定しにくく非常にムラが出やすいため、使いどころが難しいテクニックです。

■『ケツイ～絆地獄たち～』(表2周・タイプA)はついにノーミス5億点が達成されました。次は裏2周のノーミスにも期待したいところです。

■『フリーキック』は1987年にリリースされた、いわゆるブロック崩しタイプのゲーム。ゲームスピードが早く、難度の高いタイトルです。以前の最終スコアが出されたのはなんと88年で、このときのスコアは210,510。今回は面数も1面進んで16面までクリアし、20年以上の時を経た更新となりました。なお、申請者は以前と同一の方です。

このほか、久々の更新である『バトルバクレイド アンリミテッドver.』、6000万点予告かと思われる『首領蜂』(タイプC)、ここのところ連続して各部門が更新されてきている『ナイトストライカー』などは、次回以降も注目です。

NESiCAxLive集計

(3月19日締切分)

※NESiCAxLiveではタイトルにより収集しているプレイヤー情報に差異があるため、タイトルごとの掲載項目に違いがあります。

●旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive ver.2.32

キャラクター	スコアネーム	スコア	備考	店舗
レーフ	KEY01	8,312,180	カートリッジβ、パートナー:ディクシー	プレイステージウィン(茨城県)
アンリ	KEY01	9,093,580	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プレイステージウィン(茨城県)
ユルシュル	KEY01	8,828,500	カートリッジα、パートナー:ジャイルズ	プレイステージウィン(茨城県)
チャンポ	KEY01	9,421,020	カートリッジα、パートナー:ディクシー	アミューズ　ビバ(茨城県)
ツィーラン	KEY01	11,981,120	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前(茨城県)
ジャスパー	KEY01	8,016,980	カートリッジβ、パートナー:ディクシー	プレイステージウィン(茨城県)
ファヒアン	KEY01	8,917,290	カートリッジβ、パートナー:ディクシー	アミューズ　ビバ(茨城県)
忍	KEY01	10,202,610	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前(茨城県)
セオ	elixir	12,828,160	カートリッジα、パートナー:ジャイルズ	Hey(東京都)
ルカ	KEY01	8,340,790	カートリッジα、パートナー:ディクシー	AGスクエア水戸店(茨城県)
ラナタス	KEY01	9,290,570	カートリッジα、パートナー:ディクシー	フェドラ水戸店(茨城県)
ミカ	KEY01	9,193,580	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プラサカプコン土浦店(茨城県)
ペルナ	KEY01	9,392,100	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前(茨城県)
櫻子	KEY01	10,126,340	カートリッジα、パートナー:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前(茨城県)

●星霜鋼機ストラニア

サイドと難度	スコアネーム	スコア	
ストラニア NORMAL	うまかっちゃん	15,830,220	ラウンドワン宮崎店(宮崎県)
ストラニア HARD	うまかっちゃん	16,539,360	ラウンドワン宮崎店(宮崎県)
ストラニア EXPART	かんはる　ぎんくん	16,509,530	セガアリーナ浜大津(滋賀県)
バウアー NORMAL	レベル固定の腕輪	17,133,590	タイトーステーション大阪日本橋(大阪府)
バウアー HARD	レベル固定の腕輪	18,705,960	タイトーステーション大阪日本橋(大阪府)
バウアー EXPART	レベル固定の腕輪	18,613,450	タイトーステーション大阪日本橋(大阪府)

●exceptions

レベル	スコアネーム	スコア	店舗
light	YOK	507,030	アミューズメントガリバー(沖縄県)
normal	TAY	1,320,640	タイトーステーション　BIGBOX高田馬場(東京都)
heavy	TOZ	3,451,790	Hey(東京都)
excess	TOZ	6,585,720	タイトーステーション町田店(東京都)

※初回集計となる今回は、稼働開始から3月19日までの通算トップスコアが集計対象となるため、達成日は過去にさかのぼる場合があります。

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項に掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。あくまで参考スコアとしてご覧ください。

●スコアデータ雑感

『旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive ver.2.32』は「KEY01」氏が、セオ1部門をのぞき独占するという驚異の結果。唯一逃したセオ部門でも3位にランクインしていました。

最も多くパートナーとして使用されているのはディクシー(爆撃・ボム・攻撃強化タイプ)。対ボスモード時の速攻性と安定性を重視していると思われます。ディクシーおよびそれと同じ性能のチャンポは全体的に人気が高く、全機体上位10人で集計したところ59/140という高使用率が算出されました。

告知

NESiCAxLive集計について

弊誌公式サイトでは既報ですが、今月より試験的にNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載します。このスコア集計は、従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画で、まずは試験的に一部のタイトルから掲載を始めます。

スコアの締め切り日ですが、今月は第1回試験運用のため特別に19日10時としましたが、以後は毎月16日正午を予定しています(祝祭日によって前後する可能性があります)。スコアは自動的に集計されるため、店舗スタッフへの確認は不要ですが、ユーザー登録されたNESiCAを利用して達成されたスコアのみが集計対象となりますのでご注意ください。

なお、この集計結果は従来のハイスコア全国集計とは別枠であり、当欄に掲載されたからといって、そのスコアが全国一位と認定されることはありません。あくまで参考スコアであり、試験的な取り組みであることをご了承ください。

その他詳細は以下告知ページに記載があります。

●告知ページURL

http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/news_view.cgi?id=360

ハイスコア通信

●GAME41(北海道)

先月は自分のあずかり知らぬところで意外なスコアラーの方が遠征していたり、当店のスコアラーが意外な店に遠征したり等は無かったようです。

●大久保アルファステーション(東京)

5F、4F、3F、2Fの筐体数を減らしました。稼働タイトル的には減っておりませんし、プレイ環境は向上したと思います。ぜひ、お確かめください。

新たに追加・変更されるルール

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

【アーケードモード】部門のスコアで集計します。使用キャラクターは問いません。

[工場出荷設定　CPU LEVEL:NORMAL、CPU ROUND MATCH:2ROUND MATCH、ROUND TIME:99、SCORE ATTACK MODE:WITH]

トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～ for NESiCAxLive

『トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～ for NESiCAxLive』とは別に集計を開始します。集計部門は【ドキドキ・プリル】、【ゲロゲロ・プリル】、【ドキドキ・アクア】、【ゲロゲロ・アクア】、【ドキドキ・ユーキ】、【ゲロゲロ・ユーキ】、【ドキドキ・ルイ】、【ゲロゲロ・ルイ】、【ドキドキ・シンフィ】、【ゲロゲロ・シンフィ】、【ドキドキ・コノン】、【ゲロゲロ・コノン】、【ドキドキ・ラーヤ】、【ゲロゲロ・ラーヤ】、【ドキドキ・シエス】、【ゲロゲロ・シエス】の16部門です。

[工場出荷設定　難易度:NORMAL、残機:2]

NESiCAxLive収録の過去作タイトルについて

NESiCAxLiveに再収録されるタイトルについては、基本的に集計対象とします。原則として、変更点の無いタイトルは合同集計となります。

注意事項

●お問い合わせについて、以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

アーケードサウンド調査団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP
基板写真:VAT(南河内パチモン製作所)

アーケードゲームの音楽情報をお届けしている当コーナー。今月は、80年代を代表するセガのシステム基板、システム16のサウンドトラックシリーズの仕掛け人である奥成洋輔氏、辻坂健次氏のお二人にお話を聞いてみた。

今月の「ただいま調査中!」
いにしえの「えふえむさうんど」とやらの歴史の調査を始めたピピ子団長。当時の記録があるという"幻想的な区域"に出向いたのですが、ここでおかしなものを見付けました。っていうか何だ、コレ?

クローズアップ ゲームサウンドコンポーザー Vol.8

80's~90'sのセガ名曲が集結!「SEGA SYSTEM16 COMPLETE SOUNDTRACK」

シリーズの仕掛け人
セガ 奥成洋輔氏
ウェーブマスター 辻坂健次氏

VOL.1
VOL.2
VOL.3

「新生サウンドで辿るセガアーケードゲーム考古学!」

貴重な資産を活用したい 時代を象徴するFMサウンド

——制作の経緯をお聞かせください。

奥成 僕はPS2の"セガエイジス2500"シリーズというプロジェクトに参加していたのですが、いろいろなゲームの忠実な移植を目指していく中でオリジナルの基板が必要だったんですよ。ですが、会社にも存在しないものが結構あって苦労していたんです。そんな中で、関連会社の施設にあるらしいという情報を得て行ってみたところ、セガの初期から現在までのあらゆるゲームのROMが保管されていたんですよ。20年以上もの間、広い倉庫の片隅にある引き出しの中にずっと置かれたままになっていたんです。しかし、それらはEP-ROM(書き換え可能なROM)。紫外線を当てればデータが消えてしまう。今はたまたま残っているけど、この後どうなっていくかも分からない。ただしゲームを移植するには量が多すぎてすぐには動けないので、これらの資産を活用できないか考えて、ウェーブマスターの辻坂にサントラ化を持ちかけました。

辻坂 システム16はセガを代表する有名なゲームがいくつもあるシステムボードだと思うのですが、すべてのタイトルがサントラ化されているわけではないんですよ。そこで、それらすべてをサントラ化したら、コンプリート感のあるものすごいものになるのではないかと考えたんです。

——システム16サウンドの魅力とは何でしょう。

辻坂 一番の特徴は、YM2151というヤマハのFM音源チップが搭載されている点だと思います。当時大ヒットしていたYAMAHA DX7というキーボードで作った音色とまったく同じ音が鳴るので、ゲームサウンドの開発にとっても作りやすかったそうですよ。その後YM2151は各メーカーの基板にも載り、FM音源の代名詞というぐらいに売れていったので、本当に魅力的なチップだったんだと思います。

奥成 PSGからYM2151、やがてCDやストリームへと移り変わっていく。そういったことを考えると、一つの時代を象徴している音ですよね。

辻坂 音色の作り方の特性から、ほかの人にはまねできない「自分だけの音」が作れたそうで、そこでメーカーごとの音の特徴も出てきたのでしょうね。

奥成 『ファンタジーゾーン』の音色で特に印象の強いホイッスルの音は、『カルテット』の林克洋さんが作っていて、それを隣で聴いたHiro師匠が音色データをもらって使ったそうなんですよ。そこでもうすでに、『ファンタジーゾーン』と『カルテット』によって"セガの音"みたいな印象が出来上がっていますよね。

「現時点で考えられる最も高音質な収録方法です」

システム16の基板より。「YM2151」の文字のあるチップが見えるだろうか? ヤマハのシンセ用音源だったこのチップをセガがシステム基板に採用したことで、ゲーム界に本格的なFM音源時代が到来することに。

●PROFILE 奥成洋輔氏:セガ 第三CS研究開発部 プロデュースセクション プロデューサー。PS2版"セガエイジス2500"シリーズに携わり、現在はWiiやニンテンドー3DSで配信するバーチャルコンソールのセガタイトルを手掛けるほか、PS3とXbox360向けにセガエイジスオンラインを発表。今回のサントラシリーズでも、影のプロデューサーとして尽力。(※次ページに続く)

辻坂　きっといろいろな場所で同じようなことがあって、“それぞれのメーカーの音”のイメージができていったんでしょうね。

どこにもまねできない高音質
今だからこそ可能なサウンド

——今回の『システム16サントラ』シリーズでは、音質の良さも話題に挙がっていますね。

辻坂　ウェーブマスターとしてはこのサントラシリーズを作るにあたり、「どこにもまねできない良い音」ということをコンセプトに置いているんですよ。基板からデジタルのまま音を録ることで、今までにない高音質での収録を実現しました。

奥成　黎明期のゲームサントラは、スタジオへ筐体を持ち込んでスピーカーからマイクで音を録っていたらしいんです。その後、基板の音声出力から録音機材へと直接つないでアナログ録音をしたり、実際にサウンド担当者が作っていた曲データから演奏をさせるようになっていったのですが、それらには一長一短あるんですよ。まずマイクでの録音はどうしても音がこもってしまうんです。基板録りだとノイズが乗ってしまうし、作曲者のデータだと実際に基板で鳴らしている音と同じじゃなくなってきてしまう。しかしこのサントラでは、基板からの一番ピュアな音を、何のノイズも無く収録しています。

辻坂　例えば『ファンタジーゾーン』のCDは、これまでいくつも出ているんですよ。そんな中で新しいものを出すからには、お客様に納得していただけるだけの根拠が必要だと思うんです。そこで、現時点で考えうる一番良い音で収録を致しました。

奥成　聴き比べると、音が全然違っていることを実感していただけると思いますよ。

辻坂　今回の収録作業をしていて驚いたのが、モノラル基板のシステム16の中にステレオで作られた曲があったことです。音声出力がモノラルなのに対して、YM2151はステレオ対応なんですよ。本当にステレオでの再生を考えて曲を作ったのか、単に作り勝手が良かったからそうしたのかは、当時の作曲者の方も覚えていらっしゃらないようなので分かりませんが（笑）。もちろんそういった曲は、ステレオ、モノラルの両バージョンが収録されています。

——テストモードでしか聴けないような未使用楽曲なども収録されていますね。

辻坂　実はテストモードでも聴けないようなものまで入っているんですよ。『エイリアンシンドローム』はROM上にはあるのにテストモードでも鳴らない曲があって、それらも今回は収録しています。

「『セガといえばコレ』というゲームがシステム16にはいくつもある」

システム16は、セガのシステム基板の中では最も多くのタイトルがリリースされている。右の『ファンタジーゾーン』、『SDI』、『獣王記』といった“セガ成分”がたっぷり詰まった（!?）個性的な作品も多い。

——ここまでくると執念ですね（笑）。

辻坂　そうですね、次にもう一回同じ企画でやったとしても、もうやれることはないですね（笑）。

サントラを通して追体験
こだわりの楽曲収録

——楽曲やS.E.の収録順に狙いはあるのですか？

辻坂　これは奥成さんが特にこだわる点ですよね。

奥成　ゲームのサントラって、音楽を聴くことでゲームを追体験できるものだと思うんですよ。アルバムを聴くことで自分がプレイしていたころを思い出していくとなると、クレジット音からがゲーム音楽の始まりで、ネームエントリーやエンディングまで順番通りに並べて一つのものとして締めないとイメージしにくいと考えました。

辻坂　当然ゲームの内容を調べて順番を並べていくのですが、ものすごく大変でしたよ（笑）。

奥成　20年以上前のゲームばかりなので、覚えているつもりでも「あれ？」って立ち止まっちゃう部分がいっぱい出てくるんですよね（笑）。結局どうなるかというと、隣に居るプロデューサーさんが一本一本クリアーしていくんですよ。

辻坂　大変ですよ。

奥成　特に大変なのがスポーツゲームのジングルで、サウンドテストでは鳴るのですがゲーム中のどこで使われているかが分からないんですよ。ホームランの音は別にあるけれど、もしかして逆転ホームランだと違うジングルになるんじゃないかとか、ランナーがいるときに変わるんじゃないかとか（笑）。

辻坂　簡単に打てるもんじゃないですよ。しかもそれらを寝ずに調べていたのですが、はたから見ると遊んでいるようにしか見えないですし（笑）。

——どのような人たちに聴いていただきたいですか？

辻坂　当時遊んでいたという方はもちろんなのですが、実は今の若い人にも聴いてほしいんですよ。良いものだから聴け、と押し付けるのではなくて、手にとっていただいてその中から汲み取っていただければうれしいです。

奥成　80年代を知らない若い方が、当時のロックとか歌謡曲を聴いてそれらを評価することって結構あると思うんですよ。今回のサントラも当時の影響下にあるわけで、80年代ミュージックの一つなんですよね。ゲームという切り口でも当時の音楽を楽しめると思うので、そういった楽しみ方もしていただければうれしいです。

INFORMATION

システム16のサウンドが高音質でよみがえる！

最新のデジタル技術によって収録された、システム16サウンドトラックシリーズは現在Vol.3まで発売中。それぞれ3枚組みで、初音源化、初全曲収録タイトル多数の贅沢なアルバムとなっているぞ！

『SEGA SYSTEM 16 COMPLETE SOUNDTRACK VOL.1』
<収録曲>『セガ 野球リーグ』、『ファンタジーゾーン』、『カルテット』、『セガ 女子プロレス』、『アクションファイター』、『アレックスキッド ザ・ロストスターズ』、『ダンクショット』、『タイムスキャナー』、『エイリアンシンドローム』、『SDI』、『パレット』より、CD3枚組全138曲

『SEGA SYSTEM 16 COMPLETE SOUNDTRACK VOL.2』
<収録曲>『スーパー セガ野球リーグ（仮称）』、『エキサイト セガ野球リーグ（仮称）』、『ヘビーウエイトチャンプ』、『SHINOBI 忍』、『ソニックブーム』、『エースアタッカー』、『獣王記』、『パッシングショット』、『ワンダーボーイIII　モンスターレア』、『セガパズルゲーム（仮称）』、『ダイナマイトダックス』、『タフターフ』より、CD3枚組全139曲

『SEGA SYSTEM 16 COMPLETE SOUNDTRACK VOL.3』
<収録曲>『レッスルウォー』、『ゴールデンアックス』、『CYBER POLICE E-SWAT』、『M.V.P.』、『オーライル』、『ベイルート』、『セガ パズル FP（仮称）』、『セガ パズル BX（仮称）』、『琉球』、『コットン』より、CD3枚組全155曲

全発売中／各3,675円（税込）／発売元：ウェーブマスター

今月の最新アーケードサウンドニュース

仕様	発売日		価格	収録曲	発売元
CD	2012年4月19日	「極限脱出ADV　善人シボウデス」サウンドトラック	2,625円（税込）	全33曲（CD2枚組）	スーパースィープ
CD	2012年5月30日予定	タイトー レトロゲームミュージックコレクション5 シューティングクラスタ アゲイン（仮）	3,360円（税込）	（CD2枚組）	ティームエンタテインメント
CD/DVD	2012年春	ゲームミュージックディスカバリーシリーズ 『メタルブラック＆ガンフロンティア』PERFECT BOX	予価8,400円（税込）	（CD／DVDほか）	スーパースィープ

辻坂健次氏：ウェーブマスター プロデューサー。今回のサントラシリーズのプロデュースを手掛けるほか、数々のゲームミュージックサントラの企画にも携わる。実は基板マニアで、80年代〜90年代には某地域で活動していたスコアラーだったりもする。

ANA 2012 ARCADIA NEWS ANALYSE 4

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

迷探偵 ねお子＆ぢお子 Ika

EVENT

日本最大級の「トイ」のテーマ館が那須に登場！

http://www.nasuhai.co.jp/event/bandai.html

日本最大級の「トイ」のテーマ館「BANDAI・キャラクター トイスタジアム」がオープン。メインモニュメントのウルトラマンは全長約20cmのウルトラマンソフビを約3,500体組み上げて作られた大迫力！　おもちゃ箱に見立てられた広い館内には、往年の人気キャラクターたちの玩具がブース毎に展示。子供から大人まで世代を問わず楽しめるように工夫されている。ほかにも、玩具に触って遊べる「プレイエリア」、アンティーク玩具が展示された「アンティークコレクショントンネル」、ガシャポンやカードダスなどの「アミューズメントコーナー」と、もりだくさん。ぜひ足を運んでみよう！

料金：入園料/大人（中学生以上）1,500円、小人（3歳～小学生）800円、シニア（60歳以上）1,200円
交通：<車利用>東北自動車道那須I.Cより約40分※黒磯板室I・Cより約30分
<電車利用>東北新幹線那須塩原駅乗換え、東北本線黒磯駅下車後、車にて約40分　※土日祝・夏休みは東野バス「那須ハイランドパーク行き」（約60分）が運行
営業時間:9:00～17:00　※季節により変動。

大迫力のメインモニュメントのウルトラマン。近くで見てみると、全身がウルトラマンソフビで組み上げて作られているのがよく分かるぞ。

入園招待券を10名様にプレゼント!!

NEWS

今度の遊び場は男子トイレの中！？　トイレッツ」

http://toylets.sega.jp/

ゲームセンターにゲームがあるのは当たり前だが、まさかトイレの中にまでゲームがあるとはだれが考えついただろうか。そんな意表をついた、かつ遊び心満載のゲームがSEGAから発信中だ！　便器に取り付けられたセンサーユニットが利用者を検知するという仕組みで、手で触れる必要もなく衛生面も安心。測定するだけでなく、対戦形式もあり。非常にユニークなゲーム性だ。設置店舗はゲームセンター以外にもさまざま。見かけたときは、ぜひとも遊んでみよう。

ジャンル:インタラクティブ電子POP　**制作**:SEGA
プレイ人数:一人　**稼働日**:稼働中

ゲームは全5種。お気に入りを探しにトイレへダッシュ！

トイレッツ特製「うちわ」を5名様にプレゼント!!

NEWS

大人気アプリTouch the Numbersがアーケード版に！

http://enheart.co.jp/ttn-top.html

画面上にランダムで配置される1から25までのボタンを何秒で消せるか。そのシンプルなゲーム性は幅広いユーザーを引きつけ、ダウンロード数はIPhone&androidで500万回を突破（2012.1現在）。そんな大人気アプリが、今度はゲームセンターでアーケード版として登場するぞ！　ゲーム性に大きな変更点は無いが、二人対戦モードの追加で同時競争が可能。隣同士という、プレイヤー同士が目に見える距離感が、対戦をより白熱させるであろう。また、画面サイズも大きくなり、アプリ版とは違う楽しみ方に期待が持てそうだ。稼働は六月とまだ先で、完成が待ち遠しいゲームの一つである。

ジャンル:タッチアクションゲーム
プレイ人数:一人～二人
稼働予定日:六月上旬
制作:株式会社エンハート

一人プレイと二人プレイを選べるぞ。

二人同時対戦で盛り上がろう！

※筐体画像は現在開発中のものです。完成品とは異なる場合がございます。

気になるアーケードゲームの情報がひと目でわかる！　現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ！

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●2012年4月稼動予定タイトル		
怒首領蜂 最大往生	ケイブ	縦スクロール型シューティング
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト	バンダイナムコゲームス	チームバトルアクション
●2012年春稼動予定タイトル		
カードで連結！電車でGO！	タイトー	シュミレーション
●2012年6月稼動予定タイトル		
対戦 タッチザナンバーズ アーケード	エンハート	タッチアクションビデオゲーム
●2012年夏稼動予定タイトル		
～ビートでつなぐ、オチモノパズル～ マジカルビート	アークシステムワークス	オチモノパズル
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
ガンスリンガー ストラトス	スクウェア・エニックス	オンラインチームバトル
DARK ESCAPE 3D	バンダイナムコゲームス	3Dホラーガンゲーム
マジカルミュージック	タイトー	音楽ゲーム
maimai	SEGA	音楽ゲーム
ソニックブラストヒーローズ（ダッシュ）	タイトー	ビデオゲーム
●2012年9月稼働予定タイトル		
UNEDER NIGHT IN-BIRTH	エコール／フランスパン	2D対戦格闘
ゲーセンラブ。	トライアングル・サービス	アクション＆シューティング
ギルティギア イグゼクス アクセント コアプラス	アークシステムワークス	2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
パズルボブル（NESiCA×Live）	タイトー	パズル
ザ キング オブ ファイターズ XⅢ クライマックス	SNKプレイモア	2D対戦格闘
SEGA CARD-GEN MLB	SEGA	カードゲーム
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	レベルファイブ	カードゲーム
OPERATION G.H.O.S.T.	SEGA	ガンシューティング
GOD STONE	KONAMI	デジタルカードゲーム
DJMAX TECHNIKA2	PENTAVISION	音楽ゲーム
ASTRO RANGER	Good Man	音楽ゲーム

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (2012年2月20日～3月19日集計)

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ<アトラス&アークシステムワークス>	278.5pt
2	鉄拳TAG TOURNAMENT 2<バンダイナムコゲームス>	231.2pt
3	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	212.1pt
4	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION Ver.2012<カプコン>	187.4pt
5	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル<バンダイナムコゲームス>	169.9pt
6	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	135.5pt
7	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	125.6pt
8	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ<アークシステムワーク>	122.1pt
9	AQUAPAZZA -AQUAPLUS DREAM MATCH<アクアプラス／エクサム>	110.6pt
10	GUILTY GEAR XXAC<アークシステムワーク>	95.1pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部<KONAMI>	260.5pt
2	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	247.7pt
3	クイズマジックアカデミー8<KONAMI>	232.1pt
4	戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-<セガ>	215.9pt
5	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	190.7pt
6	LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～<スクウェア・エニックス>	181.5pt
7	三国志大戦3 WAR BEGINS<セガ>	168.4pt
8	beatmania IIDX 19 Lincle<KONAMI>	150.9pt
9	REFLEC BEAT limelight<KONAMI>	143.4pt
10	シャイニング・フォース クロスレイド Version.B<セガ>	132.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

稼動前から期待が寄せられていた「P4U」が稼動開始と同時に一位の座に輝いた。初心者にも優しい入力コマンドと、スタイリッシュなグラフィックが格闘ゲームプレイヤーのみならず、幅広く新規プレイヤー層を開拓しているようだ。

Aボタン連打のみのコマンド入力で、初心者でも気軽に連続技が出せるのが大きな魅力

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順)：アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション／カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第33回

シューティングゲームの新作「怒首領蜂 最大往生」(ケイブ)。
業界初の無料モードを引っさげて4月20日から稼働開始予定! 驚きのモードの意味するところは?

業界初「無料モード」!
(その行く末は?)

この春からの稼働が予定されているケイブのシューティング「怒首領蜂 最大往生」。稼働を楽しみにしている方も多いのではないでしょうか。

先ほど、このタイトルに関する衝撃的なニュースが飛び込んできました。

この「怒首領蜂 最大往生」には、無料モードなるものが搭載されるというのです。

この無料モード、まだ詳細は分かりませんが、60秒間無料でゲームをプレイできるモードということです。

文字通りのものだと理解するならば、コインを入れず遊べてしまうわけです。

このことが示す意味はいろいろです。

プレイヤー視点からすれば、タダで遊べてうれしい、というのがまずあるでしょう。

同時に、元からお金を出して遊ぼうと思っているプレイヤーからすると、台が塞がれるのが面倒だと感じるかもしれません。

ゲームセンター側からすれば、新規層を取り込むためのユニークなアイデアだと映るかもしれません。

一方で、1分といえどお金の入らないものに台が塞がれることをよく思わないかもしれません。

ケイブがこのモードを付けてきたことの意味は分かるような気がします。

最早、特定層しか遊ばなくなってしまったシューティングゲームに、新規層を取り入れようという意図でしょう。

昨今のケイブは、ソーシャルゲームをはじめとする携帯電話向けのプロダクトが好調で、それを主たる業務としています。

スマートフォン向けでは、ソーシャルゲームには及ばずとも、シューティングゲームの移植作を次々リリース。好評を得ています。

スマートフォン向けの市場では、無料版から有料版への誘致が鉄板の展開とされています。昨今のソーシャルゲームの繁栄は、無料で遊ぶプレイヤーの存在によって築かれるヒエラルキーを源泉としています。

こうした、携帯電話、スマートフォンでの経験をアーケードゲームに取り入れたのが、今回の無料モードといえるのではないでしょうか。

昨今、ゲームセンターの数が減り、それに伴ってアーケードゲームプレイヤーも減りと、いいニュースを聞く機会が少ないですが、そうした状況を打開する策の一つとしては、あるいは画期的かもしれません。

無料で誘致し、有料のアイテム、有料のくじ引きで収益化を図るソーシャルゲームのビジネスモデルは旧来のゲームプレイヤーから嫌われる側面もありますが、その市場規模はアーケードゲームは元より、コンシューマーゲーム市場をも凌駕するほどとなっています。このモードがもたらす影響には、注目していきたいところですね。

杉田 哲朗
本誌編集長。スマートフォンをこよなく愛する。しかし、スマートフォン市場向けアプリケーションの競争の激しさに心を痛める。ケイブの移植作は一通り買っており、そのクオリティの高さと、価格の安さにがく然としている。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●『怒首領蜂 最大往生』が無料モードを搭載ということで、まず気になったのが、無料モードをやり込む無料勢が出てこないかということ。お店の方も心配でしょう。もちろん、無料モードを無くす設定もあると思うのですが、どんな受け止められ方をするのか今から楽しみです。（杉田）

●『ガンスリンガー ストラトス』のβイベント今から非常に楽しみです。皆さんも実際にプレイしに行き、スクエニの本気度を体験してみてください！ あと、DBACEXのハイスコア連動企画も今号発売日の3/30から始まりますので、こちらも参加してみてください。（モバマスに手を出しちまった霜電）

●しつこくて恐縮だけど、今回は許して！ ちび太、格闘新世紀優勝おめでとう！ 身内贔屓もあるんだけど、これは来るものがあるよね……これでBT杯、闘劇、オフィシャルと全部制覇したから、もう満足だろ（笑）。ベスト4のみんなは若いんだから、いいよね！?（右寄りVF懐古厨itakyo）

●年明けから続くお仕事ラッシュも峠を越したか……、と思いきや攻略ムック&コミック単行本作業が始まってしまう！ ひぃぃー、あとは魂削るしかないのかぁ。というワケで、『P4U』攻略ムックおよび「恋姫☆ようちえん」一巻、どうぞよろしくお願いします。『WCCF』にはフッキも復帰するし！（松D）

●4月14日、福岡天神のライブハウスgraf.にてGMイベント「HEAVY METAL RAIDEN」が開催。出演は佐藤豪、WASi303、与猶啓至、佐野電磁、並木学（敬称略です。すみません。）とアケGM界の神々がズラリ。サウンド担当としてこりゃ行かねば、いざ福岡へ……の予定だったのですが事情で断念。しくしくしく……。（ヤエ）

●長かった……。本当に長かった、もろもろの制作が終わり、この本が出てるころには、「私は数カ月待ったのだ！」とか、「ゲーセンよ！ 私は帰ってきた！」などといった台詞を叫びながら、久々のゲーセンライフを楽しんでるはず。まずは、盾槍おなら体操で『戦国』復帰だ!!（シンドウ）

●辛いものが苦手にもかかわらず会社で夜食に激辛ペヤ○グを食べてみました。涙が止まらなくなり、あご全体が痛み、痺れるなか、ほんのりと心地よさが。こんな自分のようにM側の方にオススメなのが『P4U』のスコアアタックモード。鬼畜性能のCPUにぜひ挑んでみてください。（5人目で心が折れたムラズミ）

●弁当生活を始めてみたものの弁当箱が無く、丸いタッパで代用。なので、作る弁当は丼オンリー。単調になるかと思いきや、材料の肉が鶏、豚、牛とそろっていて意外とバリエーションは豊富。そろそろ王道の親子丼の出番でもいいかもなと思う今日このごろです。（なかむら）

●新発表された『P4U』の追加キャラクターにゆかりっチが……いない！ 全国3200万人のゆかりっチファンが涙！ この世界を癒せるのは、もうエリザベスだけなのかっ……。フィギュアの出来が素晴らしいですからね、彼女は。そんなわけで、4月の解禁日になったらエリザベス使いになるっ><（よるよる）

●今月は『スパⅣ AE』の公式全国大会のレビューを当日予選に参加しながら担当しました。その昔友人が、「大会を開いてくれる人は神である」と言いました。その通りだと思います。大会を開いてくれる方々には感謝の気持ちでいっぱいです。（極限堂）

●『DANCE EVOLUTION ARCADE』体験してきました。まさか自分の踊る写真を撮られるとは思わなかった……。体を動かすごとに快感を覚えつつ、若干の肉の動きを感じるのはアカンと思うわけです。運動もいいけど、動かしてるだけで痩せるレバーをHORIさんあたりに開発してもらいたい。（切実）。（ハナダ）

●昨今は『スティールクロニクル』に公私ほとんどの時間を費やしました！ 『スティクロ』は仲間が助けてくれる上、貢献度や順位もゲームを楽しむ分にはほぼ気にしなくていいなど、敷居が低く始めやすいゲームです。稼働台数増加のこの機に、ぜひムックで予習して参戦をば！（ちくわ）

STAFF

■発行人 浜村 弘一 ■編集人 青柳 昌行 ■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人 ■デスク 伊丹 恭
■編集スタッフ 松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／中村 翔
■編集協力（五十音順） age／飛鳥／有馬史也／IKa／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／極限堂／げっつ☆先生／cw／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／JOKER／DIEちゃん／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／づね／鉄拳番長／とき／ノビ／バベル樋口／ハメコ。／福士／藤野俊昭／マンモス丸谷／モリカワ／矢永／よるよる／REBELLION／yK
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン 久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順） Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順） 天野シロ／綾杉つばき／IKa／いちみやひろし／今井神／げっつ☆先生／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部 櫛本 義之／岡 寛之
■営業部 高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部 水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部 酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか 須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

「月刊アルカディア」電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。

■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。

■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。

■電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。

■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com

■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com

■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

7月号/4月16日（月）必着
8月号/5月16日（水）必着
9月号/6月15日（金）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は001ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

to the reader

NOTICE —次号予告—

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

大幅な進化を遂げる最新作を徹底攻略!
鉄拳アンリミテッド

まだまだ続く新情報&最新攻略
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト、戦国大戦～15XX 五畿七道の雄、BEAT MAXIMUM ほか

NEXT NUMBER 2012年6月号は

2012年4月28日（土）発売予定 定価990円（税込）

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア5月号［No.144］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.144
第13巻 第5号 通巻第144号 平成24年3月30日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-05
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

月刊アルカディア

No.144

発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447－05

4910114470520
00933